RISE™
OF THE ROBOTS

AMIGA AND COMPATIBLES MANUAL

MIRAGE™

TIME WARNER INTERACTIVE

WARNING

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen. • Avoid playing if you are tired or have not had much sleep. • Make sure that the room in which you are playing is well lit. • Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben. • Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist. • Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. • Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. • En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible. • Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada. • Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo. • Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo. • Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza. • Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata. • Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

set up

SYSTEM REQUIREMENTS

AMIGA 500+/600/1500/2000/3000

Minimum Spec.
1 Mb CHIP RAM
Joysticks

Recommended Spec.
2Mb RAM
Second floppy drive
30 Mb hard disk space

AMIGA 1200/4000

Minimum Spec.
2Mb RAM
Joysticks

Recommended Spec.
2Mb RAM
Second floppy drive
40 Mb hard disk space

LOADING/INSTALLATION

Commodore Amiga 600 and 1200

Running Rise from Floppy: Switch off the computer. Insert Disk #1 into the floppy drive and turn on the computer. Rise will load and run automatically. Follow the on-screen prompts. Installing Rise to an Amiga Hard Disk: Turn on your computer and insert the Hard Drive installation disk. At the CLI prompt type <df0:INSTALL> and follow the on screen instructions.

Amiga CD-32

Insert the CD as described in the CD-32 manual.

ENGLISH INSTRUCTIONS 6

INSTRUCTIONS FRANÇAISES 26

DEUTSCHE ANLEITUNG 37

INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL 48

ISTRUZIONI IN ITALIANO 59

contents

INTRODUCTION 6

PROFILES 8-21

THE CYBORG 8-9

THE LOADER DROID 10-11

THE BUILDER DROID 12-13

THE CRUSHER DROID 14-15

THE MILITARY DROID 16-17

THE SENTRY DROID 18-19

THE SUPERVISOR 20-21

HOW TO PLAY 22-24

THE INTRODUCTION

THE GAME

Rise of the Robots is a "new generation" computer game conceived to combine state-of-the-art programming design and graphics display. "Rise" was created using the Auto Desk 3-D Studio™ CAD software package. 3-DS is fundamentally a rendering package. Objects such as the robots are created by Mirage's artists in basic component form, simple geometric shapes such as spheres and cylinders. Once assembled, the hundreds of shapes form a complete object which are then coloured and textured: the rendering process.

All objects can be lit and viewed from any angle and while they move under animation the given attributes of colour and texture appear realistically highlighted or shadowed under the differing light sources.

The main combat action of the game employs a specially designed artificial intelligence system by which the computer controlled opponents learn a player's style of play and then create strategies to meet this.

THE TEAM

Rise is the result of a convergence of the varied specialisms of Mirage's in-house project team, "Instinct". The interiors are the work of Kwan Lee a professional interior designer, the robots themselves come from the imagination of Sean Naden who is a trained technical illustrator. Programming and animation has been performed by Andy Clark and Gary Leach. The entire Rise project is the original idea of Sean Griffiths, the game designer, a veteran programmer in the games industry, with a string of successful titles to his credit.

BRIAN MAY

Brian May has earned himself a place in rock history as one of the most accomplished and talented contemporary guitarists. With Queen he contributed to their unique sound through his unmistakable guitar style, vocals, writing and production.

It was Brian's solo album "Back to the Light" which first attracted the Mirage team. Brian was approached regarding two tracks off his million seller. "The Dark" and "Resurrection" were ideally suited to the style and tone of "Rise of the Robots." Brian was extremely impressed with the game (computer games was an area that he had not previously worked in, but had always held an interest).

introduction

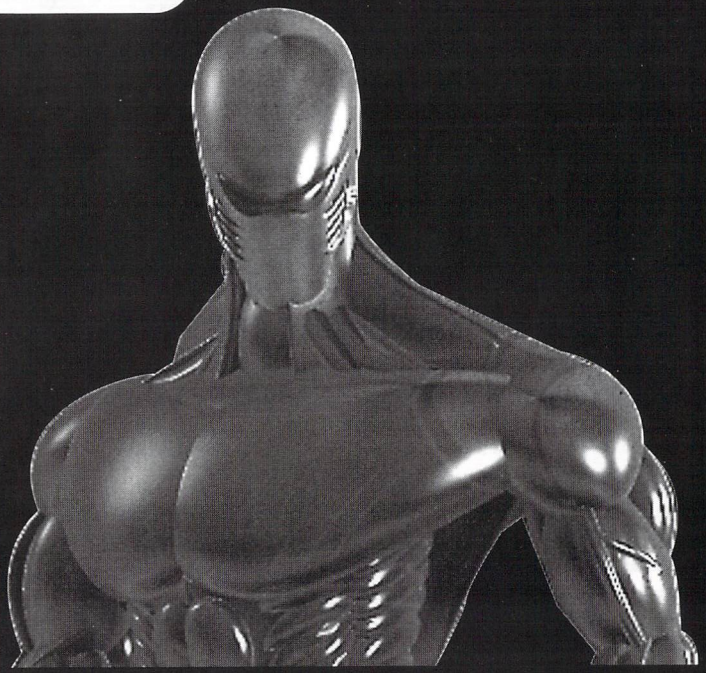
THE STORY

Rise takes you to a future world, highly industrialised, where technologies have developed and crashed together to create a supreme super-tech society. Over centuries of technological progress, the planet has paid a heavy price. Life is only sustainable in huge city-states that constitute civilisation, the land and oceans beyond have been plundered for raw materials and are irretrievably polluted. Now, all life support: food, water and breathable air is manufactured in population centres. A ruling politico-military class controls the production of these resources and manipulates the human underclasses accordingly. Internal social disorder is commonplace, both military and trade wars between city states are regularly instituted as a means of population control.

The servants of society are robots. The city state Metropolis 4, the setting for Rise, is the home of Electrocorp, the planet's major robot manufacturer. Electrocorp produce a huge range of machines for all possible applications, ranging from crude industrial droids right up to highly sophisticated military and bio-simulatory models. The Electrocorp manufacturing complex is entirely run by droids, managed day-to-day by the ultimate in robot technology, the polymorphic Supervisor class droid. The Supervisor is unique and has successfully run the Electrocorp plant for several months, that is, until she becomes infected by a highly pernicious computer Ego-Virus corrupting her behavioural programming and creating a vicious psychotic personality.

The only way to stop the Supervisor as she proceeds to take over the factory and reprogram its robot-workers, is to send in a human-based Cyborg to seek out and destroy her. You, the player, are the Cyborg. You have been chosen for this task, you will cause minimum damage to the immensely valuable Electrocorp plant, you will cause maximum damage to any droid which may try to hinder you in your mission, you must locate the Supervisor and terminate her activities.

PRO :> FILE



STRENGTHS	WEAKNESSES
Agility	Human CPU
Intelligence	Can suffer mental fatigue

CONTROLS

UP	Jump
DOWN	Crouch
LEFT/RIGHT	Shuffle towards /away from opponent (away=autoblock)
FIRE-1 (F1)	Punch/kick
FIRE-2 (F2)	Block (PC joysticks only)

MOVES

F1	Jab
F1 + UP	Flying kick (towards/away)
F1 + DOWN	Low punch
F1 + AWAY	Kick
F1 + TOWARDS	Big punch
DOWN + TOWARDS + F1	Low kick
DOWN + AWAY	Crouch autoblock

SPECIAL MOVES

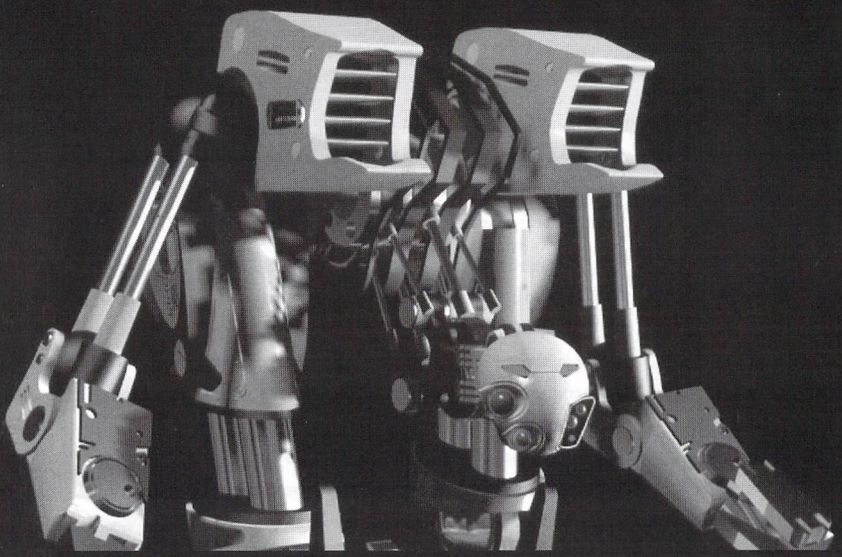
DOWN + UP+F1	Turbo Head-Butt
AWAY + TOWARDS +F1	Shoulder Barge

fact file

The Electrocorp Cybernetic Organism model ECO 35-2 represents the ultimate development to date from Electrocorp's Sci-Bio Technology team. The ECO 35 series Cyborg is the first anthropomorphic droid to successfully meet the corporation's design and performance spec for this secret project.

The ECO 35 is a full biped android, mirroring the human physical form. The Cyborg utilizes a conventional composite structural skeleton made from a wide range of materials, with certain exoskeletal elements where this is deemed to serve the design better. For example, the torso and skull are monocoque, allowing free space inside for the complex control and energy generation units. The skull unit itself is an immensely strong cross-fibre multimaterial alloy. This unit houses the implanted human CPU - the brain. Where the bio tissue of the human CPU contacts the skull structure the laminated fibre alloy has been specially graded such that the contact surface is 100% organic. It is anticipated that eventually the implanted brain will bond with the contact lamination's open DNA structure thus creating a true, totally integrated biomechanical - a massive step forward in sci-medical technology. The question yet to be answered is whether an ECO can survive long enough for this theory to become fact.

The Cyborg's chassis engineering and power system has endowed the ECO 35 with considerable strength, many times greater than that of resident human CPU's original body. It has been observed that this feature tends to greatly increase the Cyborg's self confidence and aggression potential, making it a formidable combatant, ideally suited to hand-to-hand combat in sensitive locations where environmental damage through weapon use is undesirable. The Cyborg is the perfect choice for the Rise mission.



STRENGTHS

Solid Build

Powerful Arms

WEAKNESSES

Slow

Limited tactical ability

CONTROLS

UP	Jump
DOWN	Crouch
LEFT/RIGHT	Shuffle towards/away from opponent (away=autoblock)
FIRE-1 (F1)	Punch/kick
FIRE-2 (F2)	Block (PC joysticks only)

MOVES

F1	Punch
F1 + UP	High kick
F1 + TOWARDS	Mid Kick
DOWN + AWAY + F1	Low kick
DOWN +F1	Low punch
DOWN + AWAY	Crouch autoblock

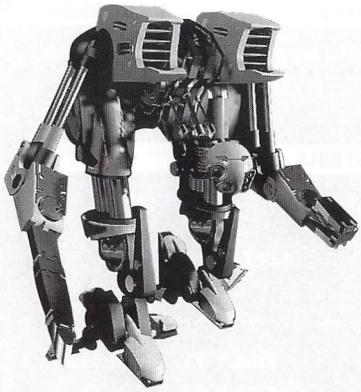
SPECIAL MOVES

TOWARDS + TOWARDS + F1	Double fork-slash

THE LOADER DROID

The Loader droid is a mass-produced robot in use in a wide range of applications in manufacturing plants all across the planet. The Loader is now considered to be old technology and is being replaced by the more sophisticated BHF03 Builder type droid. It is indicative of the quality of the design and construction of this particular machine that it is still in use, even within the Electrocorp production lines.

This droid has never been assigned combative tasks, and possesses no self-defence software other than the regular standard hazard avoidance procedures. Of course, reprogramming is possible and it is probable that this droid could make a formidable opponent. The Loader has exceptionally powerful arms, which would be capable of delivering damaging blows, the rugged construction of the droid would also withstand much physical punishment.



STRENGTHS	WEAKNESSES
Powerful Arms	Vulnerable Legs
Efficient Blocking Tactics	Slow Speed

CONTROLS

UP	Jump
DOWN	Crouch
LEFT/RIGHT	Shuffle towards/away from opponent (away=autoblock)
FIRE-1 (F1)	Punch/kick
FIRE-2 (F2)	Block (PC joysticks only)

MOVES

F1 + UP	Uppercut
F1 + TOWARDS/AWAY	Backhand
F1 + DOWN	Hard sweep
DOWN + AWAY + F1	Low hand sweep
DOWN + F1	Low punch
DOWN + AWAY	Crouch autoblock

SPECIAL MOVES

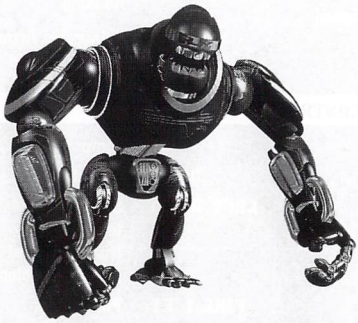
DOWN + AWAY + UP	Pile Driver
DOWN + TOWARDS + UP	Bomber Jump

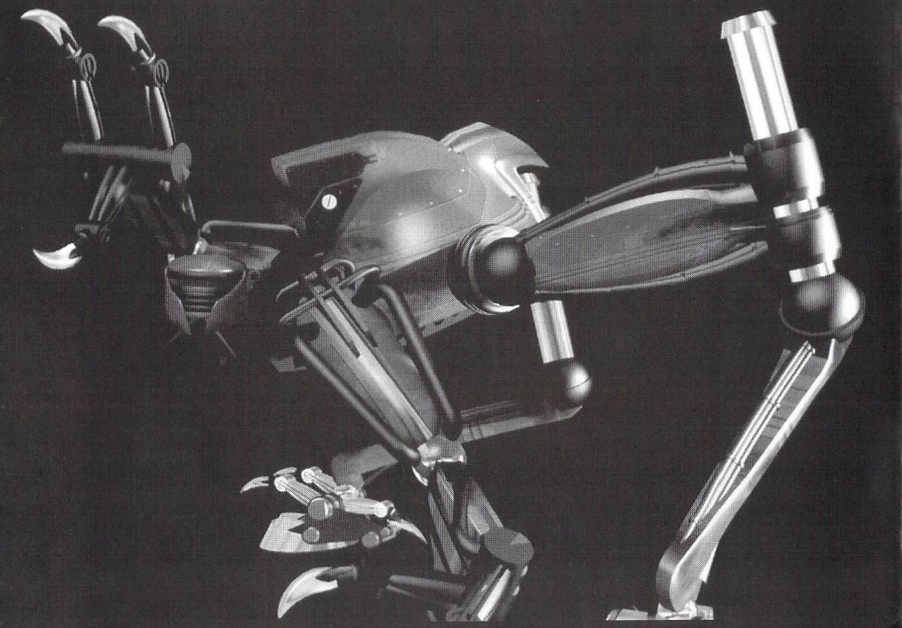
THE BUILDER DROID

The BHF03 Builder droid (Code Name: Prime-8) is designed to supersede the more primitive Loader class. The huge BHF03 is designed to be able to carry heavy plant components around the engineering floors of manufacturing units.

BHF03 carries a highly developed power transfer system. From the high energy electro-magnetic server housed in the massive thorax, it is able to instantly switch bolts of energy through to the slave units within its limbs. The rapid response, especially of the Builder's arms, results in these huge masses of metal sweeping through the air to deliver blows with a force of several tons.

The Builder droid's rather top-heavy design, coupled with its limited intelligence, dictates a rather static combat style, the Builder tends to crouch rather than use its full height of some 3 metres. This tactic affords protection for its lower limbs and presents a squat armoured bulk to an attacker which can be difficult to penetrate.





STRENGTHS	WEAKNESSES
Agility	Vulnerable CPU Housing
Speed	Vulnerable Arms when extended

CONTROLS

UP	Jump
DOWN	Crouch
LEFT/RIGHT	Shuffle towards/away from opponent (away=autoblock)
FIRE-1 (F1)	Punch/kick
FIRE-2 (F2)	Block (PC joysticks only)

MOVES

F1	Jab
F1+ AWAY	Kick
F1 + TOWARDS	Claw jab
DOWN + AWAY + F1	Low kick
DOWN + F1	Low punch
DOWN + AWAY	Crouch autoblock
F1 + UP	Flying punch

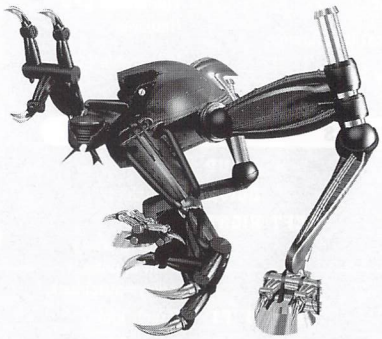
SPECIAL MOVES

DOWN + TOWARDS +F1	Pincer Mincer

THE CRUSHER DROID

The Crusher droids were introduced into the Electrocorp production halls when a series of Builder class droids developed autonomous routines and destroyed an entire production line. When not required to act as production line "bouncers", Crusher droids are used for entering hazardous areas on the production lines to free jammed machinery and extract waste materials.

As a machine specifically designed to destroy, the Crusher droid, once under the control of the Supervisor, is an opponent which presents an immediate serious threat to the Cyborg. As a combat droid, the Crusher class robot is formidable due to its speed and pincer arms, which must be avoided at all costs. Its insect-like form can also confuse some combat droids' sensory equipment.



PRO :> FILE

STRENGTHS	WEAKNESSES
Speed	Vulnerable CPU Housing
Tactical Intelligence	Vulnerable Limb Joints
Heavy blow-force	

CONTROLS

UP	Jump
DOWN	Crouch
LEFT/RIGHT	Shuffle towards/away from opponent (away=autoblock)
FIRE-1 (F1)	Punch/kick
FIRE-2 (F2)	Block (PC joysticks only)

MOVES

F1	Jab
F1 + UP	Uppercut
F1 + TOWARDS	High kick
F1 + AWAY	Spin kick
DOWN + AWAY + F1	Low kick
DOWN + F1	Low punch
DOWN + AWAY	Crouch autoblock
UP + F1	Aerial side kick

SPECIAL MOVES

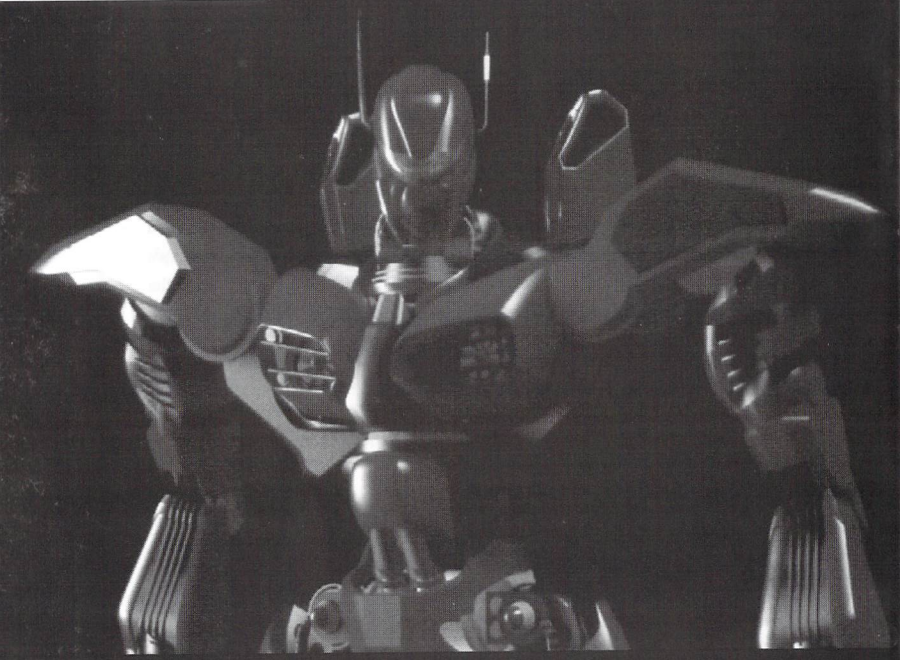
DOWN + UP + F1	Catapult Spin
AWAY + TOWARDS + F1	Cyber Slash

THE MILITARY DROID

The Military Class Droid (Code Name: The Exterminator) has been designed specifically for combat and security applications. The Exterminator is Electrocorp's generic combat class robot and has rapidly become the standard machine in all the planet's military organisations. The Exterminator recruited by the Supervisor is a top secret development model and features modifications not found on production military droids.

The Exterminator has a titanium alloy skeletal chassis with laminated polymer mouldings protecting all important components. Extra armour is carried on the thorax to shield the CPU and central power supply.

The Exterminator droid has advanced artificial intelligence and is readily trainable alongside its human comrades. The Exterminator is the first pure combat droid which the Cyborg will meet in its search for the Supervisor.



STRENGTHS	WEAKNESSES
Tactical Intelligence	None Identified
Speed	
Aerial agility	

CONTROLS

UP	Jump
DOWN	Crouch
LEFT/RIGHT	Shuffle towards/away from opponent (away=autoblock)
FIRE-1 (F1)	Punch/kick
FIRE-2 (F2)	Block (PC joysticks only)

MOVES

F1 + UP	Mile-high kick
F1 + TOWARDS	Mid kick
F1 + AWAY	Punch
DOWN + AWAY + F1	Low kick
DOWN + F1	Low punch
DOWN + AWAY	Crouch autoblock

SPECIAL MOVES

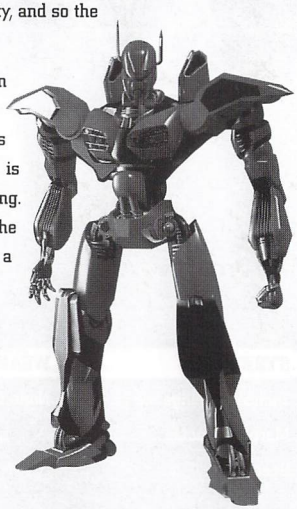
DOWN + DOWN + F1	Flying Jet-kick

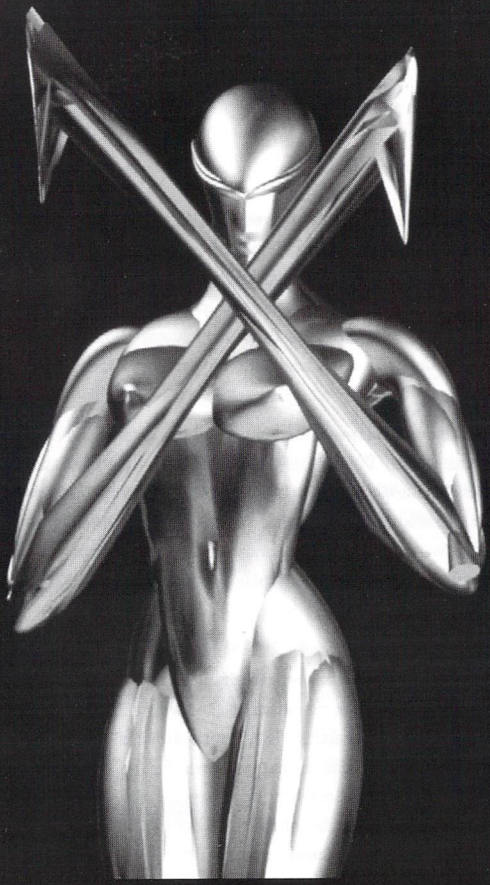
THE SENTRY DROID

Designed by Electrocorp's Japanese subsidiary, the formidable Sentry droid is a further development of the technology used in the Exterminator droid's construction. Up until the Rise mission, the Sentry droid has been a pure research model employing prototype systems under test for future incorporation into a new generation of combat robots. Now the Supervisor has employed this model to be her first line of defence in a direct attack on her command floor high in the Electrocorp tower.

A fundamental difference between the Sentry and the Exterminator class droid is the Sentry's greater size. During this model's development it was necessary to incorporate a higher output central power supply in order to support the added energy-greedy systems, such as the super-rapid CPU and all-mode threat sensor hardware. The new power supply demanded a larger and stronger chassis, but which still retained basic humanoid articulation and agility, and so the 3.5 metre Sentry came in to being.

The particular Sentry model enlisted by the Supervisor in her defence, carries radio frequency particle defence shields and a dorsal jet pack to enhance the droid's already considerable leaping ability. The Sentry droid is coloured red for easy recognition during battlefield testing. Airborne agility and limb articulation in excess of the industry standard humanoid model, turns this robot into a high category threat for any opponent.



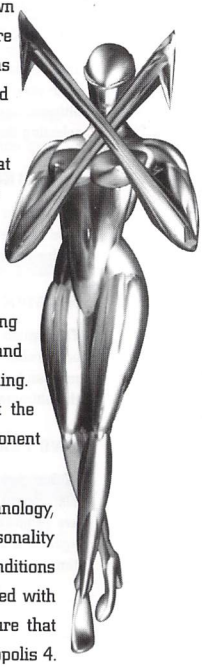


STRENGTHS	WEAKNESSES
Tactical Intelligence	None Identified
Morph-capable	
Speed	

SPECIAL MOVES
Mutation
Melting & re-form

The 'parent form' of the Supervisor is that of a stylised female. This shape was arrived at by allowing the development robot to decide its own persona characteristics both physical and intellectual, these fundamental bases are immutable, yet the Supervisor's design does allow extended periods of 'morphing' into other three dimensional shapes to suit particular tasks.

The Supervisor droid is a total departure from conventionally engineered robots. This machine is the product of Electrocorp's New Technologies Division and remains a secret to the outside world. The Supervisor droid relies on the known principles of electrical flux physics for its basic form, the entire structure of the Supervisor is engineered from the base atomic level which has enabled the designers to build a component structure of unprecedented complexity.



It is the radical 'loose' atomic structuring of all the robot's components that allows morphing to take place. The Supervisor droid employs a molecular polarising system to enable rapid form changes. Minute current fluctuations impulsed from the CPU alter the molecular bonding of the 'parent form' and allow macro changes in the robot's 3-D shape.

Techniques borrowed from biotechnology have been used to create linking receptor molecules which effectively memorise their 'home-position' and enable the Supervisor to snap back into her original shape after morphing. This entire process is remarkably power-efficient due to the fact that the robot's structure super-conducts, with no power demands of any component exceeding pica-volt level.

It is without doubt a consequence of a flaw in the Supervisor's radical technology, that she has developed the 'Ego Virus'. It is evident that her resident personality has become corrupted, most frighteningly, emulating psychopathic conditions found historically only in human subjects. This behaviour disorder coupled with the Supervisor's super-intelligence and physical morphing abilities ensure that she poses the greatest threat to the Cyborg and in turn, the whole of Metropolis 4.

HOW TO PLAY

STARTING THE GAME

Once you have Rise installed on your hard drive, you need only access the directory and at the prompt type <rise>, this will start the game.

OPTIONS SCREEN

The various game options are selected by highlighting the selection of your choice using your predefined computer keyboard keys and confirming with the fire key. If you have nominated joystick control during the installation, use the joystick to highlight your choice and confirm using the fire button.

ONE PLAYER GAME

This option pits you against the computer. You take the role of the Cyborg and you must battle your way past the series of formidable Electrocorp Robots who protect the Supervisor, the ultimate opponent. The droids you will encounter have a mounting intelligence factor. Upon selecting the one player game you will next see the two options: Mission Briefing and Training.

TRAINING

This option lets you, the Cyborg, select between the individual robots. Using your predefined keys or joystick choose your preferred combat opponent, confirm your choice using the fire key or fire button. You may select any robot except the Supervisor within this option.

MISSION BRIEFING

This option puts the Cyborg into the security services directed mission where you must meet each robot in a mounting order of combat skill and aggression. It is only by following the mission briefing and by battling your way past all the opposing robots, that you will finally meet the ultimate challenge... The Supervisor.

TWO PLAYER GAME

Within this option you are able to select an opponent for the Cyborg from the range of Electrocorp Robots. You will not be able to play one robot against the other - Electrocorp's Droids are programmed not to engage one another in combat - but you are able to pit the Cyborg against a clone. The morphing Supervisor remains under the control of the computer at all times.

how to play

HANDICAP SYSTEM (2 PLAYER MODE ONLY)

This option allows a handicap to be imposed on a player who may be more skilled than his opponent, allowing for a fairer contest. Using the slider bar, increase or decrease your strength and power according to how you wish to balance the contest.

DIFFICULTY LEVEL

Here you are able to select the difficulty level of play from Beginner, Easy, Medium or Hard to determine the aggression and skill level of your computer opponents.

TIMER

The timer is displayed at the top of the screen and counts down as the bout progresses. In the event of a knock-out, the time remaining contributes proportionally to a bonus score. You can select the length of the bouts from 30, 60, or 90 seconds. You may also select The 'No Timer' option.

CINEMATICS

This option allows you to turn the cinematic sequences that link the different encounters on or off.

BOUTS

Each encounter with an individual robot is divided into separate bouts. For each encounter you can choose through this option the total number of bouts from 3, 5 or 7 bouts.

SHADOWS

This option allows you to turn the robots' shadows on or off. Some slower computers may run faster with the shadows turned off.

SCREEN SHAKE

This option allows you to turn the screen shake on or off as the robots engage each other in combat. Turning off the screen shake may speed up the action for slower computers.

SCORING

Each player's score is displayed on the screen above the starting position of the particular fighter, i.e. on the left or right of the screen. The most important way of building a hefty points score is through landing powerful strategic hits on your opponent. The use of special moves is an essential factor when building a respectable points tally.

POWER OF BLOW

Very important for amassing a credible score. The longer you hold down your nominated keyboard power button, or fire button for joystick users, the more power you will deliver with your blow upon its release. Be careful, using high power kicks and punches leaves you open to fast counter-attacks.

SPECIAL MOVES

Each droid has its own special move or moves derived from its own unique abilities. These moves are devastatingly powerful when they connect, they can cause massive damage and will contribute greatly to the user's points score. Special moves are, however, difficult to execute and will require practise to master.

IF YOU'RE STUCK AND NEED ADVICE,
CALL OUR UK HELPLINE NUMBER ON:
01604 60 40 60

credits

CREDITS

MIRAGE

Produced by	Peter Jones, Sean Griffiths and Andy Wood
Designed & Directed by	Sean Griffiths
Senior Artists	Sean Naden and Kwan Lee
Character Design	Sean Naden
Set Design & Construction	Kwan Lee
Senior Programmers	Andy Clark (Amiga) and Gary Leach (PC)
Project Assistance	Gina Jackson
Musical Co-ordination	Richard Joseph and Andy Wood
Game Soundtrack	Richard Joseph
Game Music	Jason Page with conversions by Graham King
Produced by	Richard Joseph
Marketing & Publicity	Julia Coombs and Declan Brennan
Distribution	Roy Campbell, Dave Cotton and Andy Wood
Script Writing	Jim Murdoch
Quality Control	Paul Baddeley, David Capewell, Carl Carter, Matthew Hawkesford, Lee Salt and Thomas Wardle
"Resurrection", "The Dark"	and other incidental music composed & performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd./EMI Music Publishing Ltd. Published by Queen Music Ltd./Les Editions Marouani in France.

TIME WARNER INTERACTIVE

Senior Producer	Ken Humphries
Marketing	Tony Adams, Jeff Tawney, Rob Letts and Andrea Simpson
Special Thanks to	Boz Anderson, Connie Booth, Ciaran Brennan, Rick Brookfield, Darren Bullivant, Acclaim, Dave Eardley, Steve Eardley, Rachel Fitzhugh, Nick Garnell, Christoph Gomez, Keith Healey, George Hill, Joel Hochberg, Geoff Holmes, David Klein, Helenka Lewandowska-Grey, Karen Lockwood, Steve McEwan, Neal McCleave, Florence de Martino, Sarah Mould, Randy Scott, Graeme Struthers, Randy Thier, Ray Wain, Kevin Sheperd, John Lawrence, Harold Gilman, Christopher Payne, Meach Meakin, John Eaton, Makoto Orii, Jack Tretton, Kerry Burgess, Deborah Jones, Julie Walker and Clare Barnett.
Extra Special Thanks to	Jim Beach, Dan Van Elderen, Julie Glover, Roger Harris, Paul Johnson, Justin Shirley- Smith, Michael Thomas, T.T., ... and the unrivalled Mr. May for doing everything we asked him for, plus a whole lot more.
Manual and Packaging Designed by	CAMEL Advertising and Marketing

EQUIPEMENT NÉCESSAIRE

AMIGA 500+/600/1500/2000/3000

Caractéristiques minimum
1Mo de RAM CHIP
Joysticks
30Mo d'espace libre sur disque

Caractéristiques recommandées
2Mo de RAM
Second lecteur de disquettes

AMIGA 1200/4000

Caractéristiques minimum
2Mo de RAM
Joysticks
40Mo d'espace libre sur disque

Caractéristiques recommandées
2Mo de RAM
Second lecteur de disquettes
dur

CHARGEMENT/INSTALLATION

Commodore Amiga 600 et 1200

Lancement du jeu à partir des disquettes: éteignez l'ordinateur. Insérez la disquette #1 dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement. Suivez les prompts apparaissant à l'écran. Installation du jeu sur un disque dur Amiga: allumez votre ordinateur et insérez la disquette d'installation du disque dur. Au prompt CLI, tapez <df0:INSTALL> et suivez les instructions apparaissant à l'écran.

Amiga CD-32

Insérez le CD comme spécifié dans le manuel CD-32.

le jeu

LE JEU

Rise of the Robots fait partie de la "nouvelle génération" de jeux vidéo conçus pour allier ce qui se fait de mieux en techniques de programmation et en graphismes.

L'action de combat principale du jeu utilise un système d'intelligence artificielle, spécialement conçu pour que les adversaires contrôlés par l'ordinateur apprennent à connaître le style de jeu du joueur et puissent ajuster leurs stratégies pour mieux vous battre.

L'ÉQUIPE

Rise of the Robots est né de l'apport des différents savoir-faire de l'équipe de projet de Mirage, "Instinct". Les décors ont été réalisés par Kwan Lee, un décorateur d'intérieur professionnel; les robots quant à eux sont nés de l'imagination de Sean Naden qui a une formation d'illustrateur technique. La programmation et l'animation ont été réalisées par Andy Clark et Gary Leach. Mais c'est Sean Griffiths, le créateur du jeu et un vétéran dans l'industrie des jeux vidéo qui compte à son actif une série de succès, qui est à l'origine de l'ensemble du projet.

BRIAN MAY

Brian May s'est forgé un nom dans l'histoire du rock et est considéré comme un des guitaristes contemporains les plus accomplis et les plus talentueux. Au sein du groupe Queen, il a contribué à créer ce son unique grâce à un jeu de guitare, une voix et des compositions reconnaissables entre mille.

C'est l'album solo de Brian "Back to the light" qui en premier lieu attira l'équipe de Mirage. Brian fut contacté pour deux titres en particulier de cet album dont les ventes se comptèrent en millions d'exemplaires. "The Dark" et "Resurrection" étaient deux titres idéaux pour le style et le ton de "Rise of the Robots". Brian fut très impressionné par le jeu (il n'avait jamais travaillé dans ce domaine, mais avait toujours manifesté un intérêt pour les jeux vidéo).

INTRODUCTION

Rise of the Robots vous transporte dans un monde futuriste très industrialisé où les technologies se sont développées et affrontées pour créer une société suprême ultra-moderne. Les robots sont les serviteurs de la société. La Cité Metropolis 4, le décor de Rise of the Robots, abrite le siège d'Electrocorp, le plus grand fabricant de robots de la planète. Electrocorp fabrique un nombre considérable de machines pour toutes les utilisations imaginables, allant des simples droïdes industriels aux modèles militaires hautement sophistiqués reproduisant à merveille l'organisme humain. Le complexe de production d'Electrocorp est entièrement contrôlé par des droïdes et la gestion quotidienne est assurée par ce qui se fait de mieux en robotique, le droïde Supervisor polymorphe.

Le Supervisor est unique et a dirigé avec succès l'usine Electrocorp pendant plusieurs mois, jusqu'à ce qu'un Ego-Virus extrêmement pernicieux l'ait infecté, altérant la programmation de ses comportements, créant ainsi une personnalité psychotique violente.

Le meilleur moyen d'arrêter le Supervisor qui s'apprête à s'emparer de l'usine pour reprogrammer les robots travailleurs, est d'envoyer à sa poursuite un Cyborg humain qui la détruira. Vous êtes le Cyborg. Vous avez été choisi pour cette mission. Vous devrez veiller à ce que l'usine extrêmement précieuse qu'est Electrocorp subisse le moins de dégâts possibles mais vous, n'hésitez pas à éliminer tout droïde qui se mettra en travers de votre chemin; vous devrez également retrouver le Supervisor et mettre fin à ses activités.

LE CYBORG

Le modèle d'Organisme Cybernétique d'Electrocorp, ECO 35-2, est le fruit des dernières études de l'équipe de technologie Sci-Bio d'Electrocorp. Le Cyborg de série ECO 35 est le premier droïde anthropomorphique à satisfaire les spécifications de conception et de fonctionnement de la corporation pour ce projet confidentiel.

Le système technique et le système de fonctionnement du châssis du Cyborg ont équipé l'ECO 35 d'une formidable puissance, bien supérieure à celle de n'importe quel robot humain. On a ainsi pu relever que cette caractéristique tend à augmenter considérablement la confiance en soi et l'agressivité du Cyborg, en faisant un formidable combattant, parfait pour les combats à mains nues dans des endroits sensibles où on ne souhaite pas l'usage des armes, car elles causeraient des dégâts à l'environnement. Le Cyborg est idéal pour la mission.

FORCES	FAIBLESSES
Intelligence	Robot humain
Agilité mentalement	Peut se fatiguer

COMMANDES

HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (arrière =autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Donner un coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (seulement joysticks pour PC)

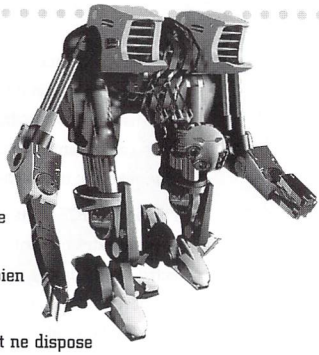
COUPS

F1	Envoyer un direct
F1 + HAUT	Coup de pied sauté (avant/arrière)
F1 + BAS	Coup de poing bas
F1 + ARRIÈRE	Coup de pied
F1 + AVANT	Grand coup de poing
BAS + AVANT + F1	Coup de pied bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et bloquer

COUPS SPÉCIAUX

BAS + HAUT +F1	Coup de tête turbo
ARRIÈRE + AVANT + F1	Forcing

les robots



Le droïde chargeur est un robot produit en masse, utilisé pour de nombreuses applications dans la fabrication d'usines sur toute la planète.

Le Loader est désormais considéré comme appartenant à l'ancienne technologie et est petit à petit remplacé par le droïde de construction BHF03 bien plus sophistiqué. Le fait que ce type de machine soit toujours utilisée, même dans les services de production d'Electrocorp, témoigne bien de la qualité de leur conception et de leur construction.

Ce droïde n'a jamais été chargé de missions de combat, et ne dispose pas des moyens nécessaires pour se défendre, si ce n'est les procédures classiques de défense contre les risques naturels. Bien entendu, il est tout à fait possible de le reprogrammer et il ferait certainement un redoutable adversaire. Le loader a en effet des bras exceptionnellement puissants qui pourraient faire de sérieux dégâts et sa construction robuste résisterait à toutes sortes de coups.

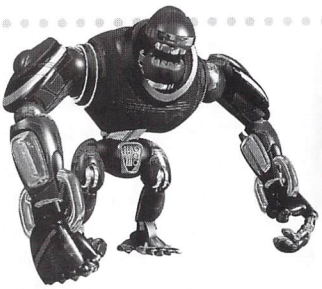
FORCES	FAIBLESSES
Robustesse	Lent
Bras puissants	Capacités tactiques limitées

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire arrière =autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement joysticks pour PC)

COUPS	
F1	Coup de poing
F1 + HAUT	Coup de pied haut
F1 + AVANT	Coup de pied moyen
BAS + ARRIÈRE + F1	Coup de pied bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS +ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer

COUPS SPÉCIAUX	
AVANT + AVANT + F1	Double entaille

LE DROÏDE CONSTRUCTEUR



Le droïde constructeur BHF03 est conçu pour remplacer les robots de type Loader, plus primitifs. L'énorme BHF03 est conçu pour transporter de lourds composants aux différents services techniques des unités de fabrication de l'usine.

Le droïde BHF03 porte un système de transfert d'énergie extrêmement développé. Grâce au serveur électro-magnétique extrêmement puissant situé dans son énorme thorax, il est capable en un instant d'alimenter en énergie, par simple contact, les unités d'esclaves. Ce contact, en particulier avec les bras du constructeur, provoque aussitôt d'épais nuages métalliques qui déclenchent des explosions de la force de plusieurs tonnes.

Le mariage de cette conception assez lourde et de cette intelligence limitée donne au droïde constructeur un style de combat relativement statique, et il a tendance à s'accroupir plutôt que d'utiliser l'envergure totale de ses 3 mètres. Cette tactique lui permet de protéger ses membres inférieurs et présente à l'attaquant une lourde armure écrasée difficilement pénétrable.

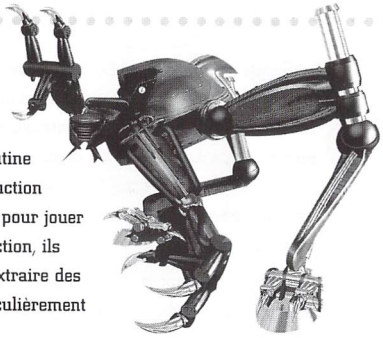
FORCES	FAIBLESSES
Bras puissants	Vulnérabilité des jambes
Tactiques de blocage efficace	Lent

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (Arrière =autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Donner un coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement joysticks pour les PC)

COUPS	
F1	Coup de pied
F1 + HAUT	Uppercut
F1 + AVANT/ARRIÈRE	Revers
F1 + BAS	Balayage
BAS + ARRIÈRE + F1	Balayage à main bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + ARRIÈRE + HAUT	Pile Driver
BAS + AVANT + HAUT	Saut-bombe

les robots



Les Crushers furent introduits dans le service de production d'Electrocorp lorsqu'une série de droïdes constructeurs commencèrent à développer leur propre routine autonome et détruisirent un atelier de production entier. Lorsqu'ils ne sont pas réquisitionnés pour jouer les "surveillants" dans les ateliers de production, ils sont utilisés pour réparer les machines et extraire des déchets dans des zones de production particulièrement dangereuses.

De par sa fonction de destructeur, le Crusher, une fois sous le contrôle du Supervisor, est un adversaire particulièrement redoutable pour le Cyborg. En tant que droïde de combat, le Crusher est un combattant formidable grâce à sa rapidité et ses bras-tenailles, que vous devez éviter à tout prix. Son aspect d'insecte peut également tromper le système sensoriel de certains droïdes de combat.

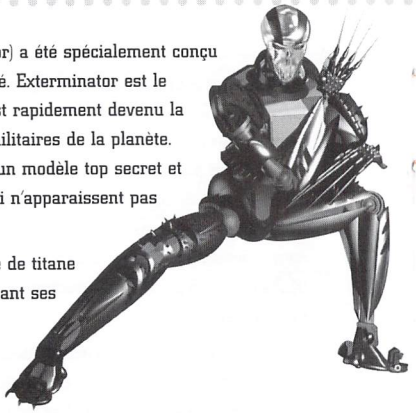
FORCES	FAIBLESSES
Agilité	Vulnérabilité de l'armature informatique
Rapidité	Vulnérabilité des bras lorsqu'ils sont tendus

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (Arrière =autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement pour les PC équipés de joysticks)

COUPS	
F1	Envoyer un direct
F1 + ARRIÈRE	Donner un coup de pied
F1 + AVANT	Envoyer un coup de tenaille
BAS + ARRIÈRE + F1	Coup de pied bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer
F1 + HAUT	Coup de poing à la volée Coups spéciaux

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + AVANT + F1	Tenailles broyantes

LE DROÏDE MILITAIRE



Le droïde militaire (Nom de code: Exterminator) a été spécialement conçu pour des applications de combat et de sécurité. Exterminator est le robot de combat générique d'Electrocorp et est rapidement devenu la machine type dans toutes les organisations militaires de la planète. Recruté par le Supervisor, l'Exterminator est un modèle top secret et est caractérisé par certaines modifications qui n'apparaissent pas chez les autres droïdes militaires.

L'Exterminator dispose d'un châssis en alliage de titane avec un moulage en polymère laminé protégeant ses principaux composants. Une armure supplémentaire située au niveau du thorax protège l'unité et l'alimentation centrales. L'Exterminator dispose d'une intelligence artificielle perfectionnée et peut être formé au même titre que ses camarades humains. L'Exterminator sera le premier vrai droïde de combat que rencontrera le Cyborg lors de ses recherches pour retrouver le Supervisor.

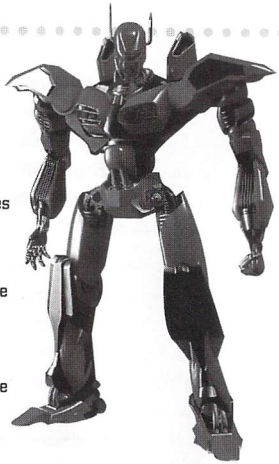
FORCES	FAIBLESSES
Rapidité	Vulnérabilité de l'unité centrale
Intelligence tactique	Vulnérable aux articulations
Force de destruction considérable	

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (Arrière= autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement joysticks pour PC)

COUPS	
F1	Envoyer un direct
F1 + HAUT	Uppercut
F1 + AVANT	Coup de pied haut
F1 + ARRIÈRE	Coup de pied en vrille
BAS + ARRIÈRE + F1	Coup de pied bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer
HAUT + F1	Coup de pied latéral aérien

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + HAUT + F1	Entaille Cyber
ARRIÈRE + AVANT + F1	Vrille catapultée

les robots



Conçu par la filiale japonaise d'Electrocorp, ce formidable droïde de sentinelle est issu des mêmes technologies utilisées dans la construction de l'Exterminator. Jusqu'à présent, ce droïde était utilisé comme simple modèle de recherche utilisant des systèmes prototypes en phase d'expérimentation, en vue de leur intégration dans une nouvelle génération de robots de combat. Le Supervisor utilise désormais ce modèle comme principale défense en cas d'attaque directe de sa base de contrôle, située au sommet de la tour d'Electrocorp.

Ce droïde de sentinelle appartenant au système de défense du Supervisor, porte un bouclier de défense à particules radio ainsi qu'un jet pack dorsal, renforçant encore davantage ses grandes capacités à sauter. Il est de couleur rouge pour mieux être reconnu lors des expériences sur le champ de bataille. Son agilité aérienne et la souplesse de ses articulations, semblable à celle d'un modèle classique humanoïde, font de ce robot une menace extrêmement dangereuse pour n'importe quel adversaire.

FORCES	FAIBLESSES
Intelligence tactique	Aucune identifiée
Rapidité	
Agilité aérienne	

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (Arrière= autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement joysticks pour PC)

COUPS	
F1	Envoyer un direct
F1 + HAUT	Coup de pied aérien
F1 + AVANT	Coup de pied moyen
F1 + ARRIÈRE	Coup de poing
BAS + ARRIÈRE + F1	Coup de pied bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + BAS + F1	Coup de pied volant télescopique

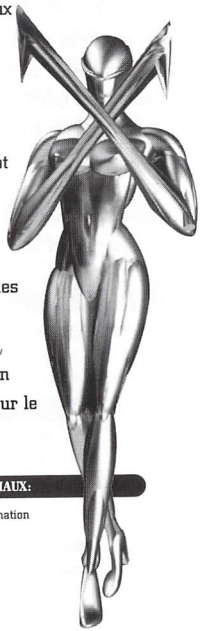
LE SUPERVISOR

Le Supervisor s'apparente à une femme. On est parvenu à atteindre cette forme en laissant le robot expérimental choisir ses propres caractéristiques physiques et intellectuelles. Ces données de bases fondamentales sont immuables, cependant le Supervisor a été conçu pour pouvoir prendre pendant des périodes prolongées d'autres formes tridimensionnelles adaptées à des tâches particulières.

Le Supervisor n'a absolument rien à voir avec les robots conventionnels. Cette machine est née du travail de la Division des Nouvelles Technologies d'Electrocorp et son existence demeure confidentielle. Pour sa forme de base, le Supervisor s'inspire des principes connus de la physique des flux électriques; l'ensemble de sa structure est contrôlé à partir du niveau atomique de base qui a permis à ses créateurs de construire une structure composante d'une complexité sans précédent.

C'est la structure atomique très "fluide" des composants du robot qui permet ces transformations.

C'est certainement un défaut dans la technologie du Supervisor qui l'a amené à développer l'"Ego Virus". Il est évident que sa personnalité a été corrompue, recopiant de manière terrifiante les comportements psychopathes, à l'origine exclusivement identifiables chez les humains. Ces désordres du comportement, ainsi que la super-intelligence et les capacités de transformation du Supervisor en font une des menaces les plus redoutables pour le Cyborg et donc pour l'ensemble de Metropolis 4.



FORCES	FAIBLESSES	COUPS SPÉCIAUX:
Intelligence tactique	Aucune identifiée	Fonte & reformation
Capacités de transformation	Mutation	
Rapidité		

comment jouer

COMMENCER UNE PARTIE

Une fois installé sur le disque dur, il vous suffit d'accéder au répertoire et de taper <rise> au prompt. Le jeu pourra ainsi commencer.

OPTIONS

UN JOUEUR (ONE PLAYER)

Cette option vous permet de vous mesurer à l'ordinateur et de jouer le rôle du Cyborg.

ENTRAÎNEMENT

Cette option vous laisse, vous le Cyborg, choisir entre les différents robots. A l'aide des touches flèches ou du joystick, choisissez votre adversaire de combat préféré et confirmer votre choix à l'aide de la touche Enter ou du bouton feu. Vous pouvez sélectionner n'importe quel robot dans cette option, à l'exception du Supervisor.

BRIEFING

Cette option charge le Cyborg d'une mission menée par les Services de Sécurité, au cours de laquelle il doit affronter des robots dont l'agressivité et la combativité sont de plus en plus fortes. Il vous faudra suivre toutes les instructions du briefing et affronter un à un les différents robots pour pouvoir enfin relever le défi suprême. . Vous mesurer au Supervisor.

LA PARTIE À DEUX JOUEURS (TWO PLAYER)

Vous pouvez à partir de cette option sélectionner un adversaire pour le Cyborg parmi les nombreux robots disponibles à Electrocorp. Les combats entre robots ne sont pas possibles - les droïdes d'Electrocorp sont programmés pour ne pas s'affronter - , par contre le Cyborg peut très bien se mesurer contre un de ces clones. Le Supervisor multiforme reste, quant à lui, constamment sous le contrôle de l'ordinateur.

SYSTÈME HANDICAP (EN MODE DEUX JOUEURS SEULEMENT)

Cette option permet d'imposer un handicap à un joueur plus doué que son adversaire, établissant ainsi une rencontre plus équilibrée. A l'aide du curseur, augmentez ou diminuez votre force et votre puissance pour ajuster le combat à votre convenance.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Choisissez entre les niveaux de difficultés suivants: Débutant (Beginner), Facile (Easy), Moyen (Medium) ou Difficile (Hard).

MINUTEUR (TIMER)

Vous pouvez sélectionner des périodes de 30, 60, ou 90 secondes. Vous pouvez également sélectionner l'option "No Timer" (Sans minuteur).

SÉQUENCES CINÉMATIQUES

Vous pouvez activer ou désactiver les séquences cinématiques qui relient les différents combats auxquels vous vous livrez.

ROUNDS (BOUTS)

Vous pouvez choisir dans cette option, pour chaque combat un nombre de rounds de 3, 5 ou 7.

OMBRES

Vous pouvez souhaiter garder ou enlever l'ombre des robots. Certains ordinateurs assez lents peuvent fonctionner plus rapidement lorsque les ombres sont désactivées.

VIBRATION DE L'ÉCRAN

Lorsque les robots s'engagent dans un combat, vous pouvez activer ou désactiver le mode vibration de l'écran. Lorsque cette option est désactivée, les ordinateurs plus lents peuvent voir leur vitesse de fonctionnement accrue.

FORMAT DU JEU LES POINTS

Le moyen le plus efficace d'obtenir un score élevé est d'asséner de puissants coups stratégiques à votre adversaire. Il est particulièrement essentiel d'utiliser des coups spéciaux si vous souhaitez totaliser un score intéressant.

PUISSANCE DES COUPS

Plus vous maintenez enfoncé la touche feu de votre clavier, ou le bouton feu de votre joystick, plus la puissance du coup sera élevée. Mais attention, lorsque vous utilisez des coups de pied et des coups de poings très puissants, vous devenez une cible facile pour les contre-attaques rapides.

COUPS SPÉCIAUX

Chaque droïde dispose d'un ou de plusieurs coups spéciaux. Ils sont extrêmement puissants et ravageurs. Les coups spéciaux sont difficiles à exécuter et leur maîtrise exige de l'entraînement.

Si vous êtes coincé et que vous avez besoin de conseils appelez le:
TEL: (1) 53 67 71 40

konfigur ation

SYSTEMANFORDERUNGEN

AMIGA 500+/600/1500/2000/3000

Mindestanforderungen	Empfohlen
1 MB Chip-RAM	2 MB RAM
Joysticks	Zweites Diskettenlaufwerk
	30 MB Festplattenspeicher

AMIGA 1200/4000

Mindestanforderungen	Empfohlen
2 MB RAM	2 MB RAM
Joysticks	Zweites Diskettenlaufwerk
	40 MB Festplattenspeicher

LADEN/INSTALLATION

Commodore Amiga 600 und 1200

Betreiben von Rise von Diskette: Schalten Sie Ihren Computer aus. Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk, und schalten Sie das Gerät ein. Rise wird nun automatisch geladen und gestartet. Befolgen Sie alle Anweisungen auf dem Bildschirm.
Installation von Rise auf einer Amiga-Festplatte: Schalten Sie den Computer ein, und legen Sie die Festplatten-Installationsdiskette ein. Geben Sie hinter dem CLI-Systemzeichen <df0:INSTALL> ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Amiga CD-32

Legen Sie die CD ein, wie im CD-32-Handbuch beschrieben.

DAS SPIEL Rise of the Robots ist ein Computerspiel der "neuen Generation", das modernste Programmiertechniken mit den aktuellsten Grafiksystemen verbindet. Die Haupt-Kampfaction im Spiel wird über ein speziell dafür entworfenes System künstlicher Intelligenz gesteuert, mit dessen Hilfe die computergesteuerten Gegner den Stil eines Spielers analysieren und entsprechende Gegenstrategien entwickeln.

DAS TEAM Rise ist das Ergebnis der Zusammenarbeit verschiedener Spezialisten aus Mirages firmeneigenem Team "Instinct". Die Innenausstattungen sind das Werk von Kwan Lee, einem professionellen Innenarchitekten, während die Roboter selbst der Phantasie von Sean Naden entstammen, einem ausgebildeten Technischen Zeichner. Die Programmierung und das Design haben wir Andy Clark und Gary Leach zu verdanken. Das gesamte Rise-Projekt basiert auf einer Idee des Spieledesigners Sean Griffiths, einem erfahrenen Programmierer in der Games-Industrie, der auf eine ganze Reihe erfolgreicher Spiele zurückblicken kann.

BRIAN MAY Brian May hat sich seinen Platz in der Rock-Geschichte als einer der technisch brillantesten und talentiertesten Gitarristen von heute gesichert. Als Mitglied von Queen hat er durch seinen unverwechselbaren Gitarrenstil, seine Stimme, Kompositionen und Produktion zum einzigartigen Sound der Band beigetragen.

Es war jedoch Brians Solo-Album "Back to the Light", das als erstes die Aufmerksamkeit des Mirage-Teams auf sich zog. Man sprach Brian an und bekundete Interesse an zwei seiner millionenfach verkauften Hits. "The Dark" und "Resurrection" eigneten sich perfekt für den Stil und die Stimmung von Rise of the Robots. Brian zeigte sich von dem Spiel äußerst beeindruckt. (Er hatte bisher nicht im Computerspielbereich gearbeitet, war jedoch länger schon daran interessiert gewesen.)

EINFÜHRUNG Rise of the Robots versetzt Sie mitten in eine hoch-industrialisierte Welt der Zukunft, in der umfangreiche Technologien entwickelt und miteinander verbunden wurden, um eine überlegene High-Tech-Welt zu schaffen.

Die Diener dieser Gesellschaft sind die Roboter. Im Stadtstaat Metropolis 4, dem Schauplatz von Rise, befindet sich auch Electrocorp, der größte Roboterhersteller des Planeten. Electrocorp stellt ein großes Sortiment an Maschinen aller Art her, von einfachen Industrie-Droiden bis zu hochkomplizierten Militärrobotern und Bio-Simulationsmodellen. Electrocorps Produktionsanlagen werden ausschließlich von Droiden geführt. Die Leitung der Fabrik wurde dem neuesten Wunderwerk der Robotertechnologie übertragen, dem polymorphischen weiblichen Droiden der Supervisor-Klasse. Der einzigartige Supervisor leitet das Werk seit Monaten erfolgreich, bis er durch einen äußerst gefährlichen Ego-Virus infiziert wird, der die Verhaltensprogrammierung des Droiden verändert und eine bösartige, psychotische Persönlichkeit erzeugt.

Die einzige Möglichkeit, den Supervisor daran zu hindern, die Fabrik zu übernehmen und deren Arbeitsroboter umzuprogrammieren, besteht darin, einen auf menschlicher Basis konstruierten Cyborg auf ihn anzusetzen, der ihn zerstören soll. Sie, der Spieler, sind dieser Cyborg. Sie wurden für diese Aufgabe ausgewählt. Sie werden dem Electrocorp-Werk möglichst geringe Schäden zufügen, dafür jedoch jedem Droiden, der Sie an der Ausführung Ihres Auftrags hindern will, möglichst große Schäden zufügen. Sie müssen den Supervisor finden und seinen Aktivitäten ein Ende machen.

besch reibungen

Das Modell ECO 35-2 (Electrocorp Cybernetic Organism) ist die bis heute fortschrittlichste Entwicklung von Electrocorps bio-wissenschaftlichem Technologieteam. Der Cyborg der Serie ECO 35 ist der erste anthropomorphische Droide, der in Bezug auf Design und Leistung den Ansprüchen der Firma bei diesem Geheimprojekt gerecht wird.

Das Technik- und Energiesystem des Cyborg-Chassis verleiht dem ECO 35 beachtliche Kraft, die um ein Vielfaches die des menschlichen Originalkörpers der CPU (Zentraleinheit) übersteigt. Es wurde bereits angemerkt, daß diese Eigenschaft das Selbstvertrauen und Aggressionspotential des Cyborg stärkt und ihn zu einem bedrohlichen Kämpfer macht, ideal für den Einzelkampf in empfindlicher Umgebung, wo keine Schäden durch Waffeneinsatz entstehen sollen. Der Cyborg ist die perfekte Wahl für die Rise-Mission.

STÄRKEN	SCHWÄCHEN
Intelligenz	Menschliche CPU
Beweglichkeit	Kann geistig ermüden

STEUERUNG

OBEN	Springen
UNTEN	Ducken
LINKS/RECHTS	Vor/Zurück im Kampf mit dem Gegner (Zurück = Automatisches Abblocken)
FEUER 1 (F1)	Schlag/Kick
FEUER 2 (F2)	Abblocken (nur PC-Joysticks)

KAMPFBEWEGUNGEN

F1	Jab (Kurzer Haken)
F1 + OBEN	Kick aus der Luft §(vor/zurück)
F1 + UNTEN	Niedriger Schlag
F1 + ZURÜCK	Kick
F1 + VOR	Schwerer Schlag
UNTEN + VOR + F1	Niedriger Kick
UNTEN + ZURÜCK	Automatisches Ducken und Abblocken

SPEZIALBEWEGUNGEN

UNTEN + OBEN + F1	Turbo-Kopfstoß
ZURÜCK + VOR + F1	Schulterstoß

Der Loader-Droide ist ein Massenerzeugnis, das für viele Anwendung smöglichkeiten in der Werksproduktion auf dem gesamten Planeten eingesetzt wird. Der Loader gilt inzwischen als veraltete Technologie und wurde durch den komplexeren Baudroiden BHF03 ersetzt. Die große Zahl der Loader, die weiterhin an Electrocorps Produktionsbändern arbeiten, zeugt von der guten Qualität dieses Roboters.

Der Droide hatte nie Kampfaufgaben und besitzt daher keinerlei Selb stverteidigungssoftware außer den üblichen Gefahrenvermeidungsprogrammen. Eine Umprogrammierung ist natürlich möglich, und wahrscheinlich könnte dieser Droide einen eindrucksvollen Gegner abgeben. Der Loader hat ausgesprochen kraftvolle Arme, mit denen er vernichtende Schläge austeilen könnte. Außerdem würde die grobe Ausführung des Droiden ihn vor körperlicher Beschädigung schützen.

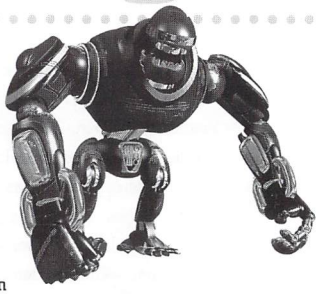
STÄRKEN	SCHWÄCHEN
Stabile Bauweise	Langsam
Mächtige Arme	Begrenzte taktische Fähigkeiten

STEUERUNG	
OBEN	Springen
UNTEN	Ducken
LINKS/RECHTS	Vor/Zurück im Kampf mit dem Gegner (Zurück = Automatisches Abblocken)
FEUER 1 (F1)	Schlag/Kick
FEUER 2 (F2)	Abblocken (nur PC-Joysticks)

KAMPFBEWEGUNGEN	
F1	Schlag
F1 + OBEN	Hoher Kick
F1 + VOR	Mittlerer Kick
UNTEN + ZURÜCK + F1	Niedriger Kick
UNTEN + F1	Niedriger Schlag
UNTEN + ZURÜCK	Automatisches Ducken und Abblocken

SPEZIALBEWEGUNG	
VOR + VOR + F1	Doppelter Gabelhieb

besch reibungen



Der Builder-Droide BHF03 soll die primitivere Loader-Klasse ablösen. Der riesige BHF03 wurde zum Transportieren schwerer Bauteile auf den Ingenieurebenen der Konstruktionseinheiten entworfen.

Er ist mit einem hochentwickelten Energieübertragungssystem ausgerüstet. Vom elektromagnetischen Hochenergie-Versorger in seinem gewaltigen Brustkasten kann er blitzartig Energieschübe in die Sklaveneinheiten in seinen Gliedmaßen übertragen. Diese kurze Reaktionszeit, vor allem für die Arme des Builders, läßt die gigantischen Metallmassen durch die Luft sausen und Hiebe mit der Kraft mehrerer Tonnen austeilen.

Das oberlastige Design des Builders im Verbund mit seiner geringen Intelligenz diktiert einen fast statischen Kampfstil. Der Droide kämpft eher gebückt, anstatt seine volle Größe von 3 Metern zu nutzen. Mit dieser Taktik schützt er seine relativ schwachen unteren Gliedmaßen und stellt dem Angreifer eine gebückte, gepanzerte Masse entgegen, die schwer zu durchdringen sein kann.

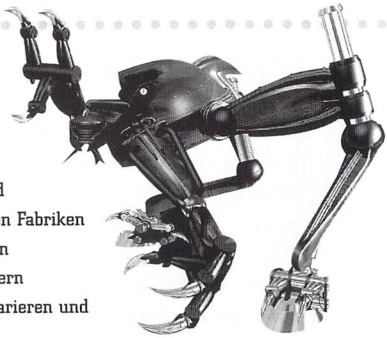
STÄRKEN	SCHWÄCHEN
Mächtige Arme	Empfindliche Beine
Wirksame Abblocktaktiken	Geringe Geschwindigkeit

STEUERUNG	
OBEN	Springen
UNTEN	Ducken
LINKS/RECHTS	Vor/Zurück im Kampf mit dem Gegner (Zurück = Automatisches Abblocken)
FEUER 1 (F1)	Schlag/Kick
FEUER 2 (F2)	Abblocken (nur PC-Joysticks)

KAMPFBEWEGUNGEN	
F1	Schlag
F1 + OBEN	Uppercut
F1 + VOR/ZURÜCK	Rückhandschlag
F1 + UNTEN	Harter Schwinger
UNTEN + ZURÜCK + F1	Niedriger Schwinger
UNTEN + F1	Niedriger Schlag
UNTEN + ZURÜCK	Automatisches Ducken und Abblocken

SPEZIALBEWEGUNGEN	
UNTEN + ZURÜCK + OBEN	Piledriver
UNTEN + VOR + OBEN	Bomber-Sprung

ELIMINIERUNGS-DROIDE



Die Crusher-Droiden wurden in den Produktionshallen von Electrocorp eingeführt, als eine Reihe von Robotern der Builder-Klasse autonome Handlungsmuster entwickelte und ein ganzes Produktionsband zerstörte. Wenn sie nicht als "Gorillas" in den Fabriken zum Einsatz kommen, werden die Crusher in Gefahrenbereichen an den Produktionsbändern eingesetzt, um blockierte Maschinen zu reparieren und Industrieabfälle zu entsorgen.

Als eine Maschine, die speziell zu Vernichtungszwecken entworfen wurde, stellt der Eliminierungsdroide, seitdem er unter Aufsicht des Supervisors steht, einen gefährlichen Gegner für den Cyborg dar. Als Kampfdroide ist der Roboter der Crusher-Klasse wegen seiner Schnelligkeit und seiner Greifarme gefährlich, denen man unter allen Umständen ausweichen sollte. Seine insektenähnliche Gestalt kann außerdem die Sensoren einiger anderer Kampfdroiden durcheinanderbringen.

STÄRKEN	SCHWÄCHEN
Beweglichkeit	Empfindliches CPU-Gehäuse
Schnelligkeit	Anfällige Arme, wenn ausgefahren

STEUERUNG	
OBEN	Springen
UNTEN	Ducken
LINKS/RECHTS	Vor/Zurück im Kampf mit dem Gegner (Zurück = Automatisches Abblocken)
FEUER 1 (F1)	Schlag/Kick
FEUER 2 (F2)	Abblocken (nur PC-Joysticks)

KAMPFBEWEGUNGEN	
F1	Jab (Kurzer Haken)
F1 + ZURÜCK	Kick
F1 + VOR	Krallen-Jab
UNTEN + ZURÜCK + F1	Niedriger Kick
UNTEN + F1	Niedriger Schlag
UNTEN + ZURÜCK	Automatisches Ducken und Abblocken
F1 + OBEN	Schlag aus der Luft

SPEZIALBEWEGUNG	
UNTEN + VOR + F1	Hzangengriff

besch reibungen

Der Droide der Military-Klasse (Codename: Exterminator) wurde speziell für den Kampfeinsatz und für Sicherheitseinsätze entworfen. Der Exterminator ist Electrocorps Grundmodell für Kampfroboter und hat sich schnell zur Standardmaschine in allen militärischen Organisationen des Planeten entwickelt. Der vom Supervisor rekrutierte Exterminator ist ein streng geheimes Entwicklungsmodell mit Modifikationen, die in herkömmlichen, massenproduzierten Militärdroiden nicht zu finden sind.

Der Exterminator hat ein Skelett-Chassis aus einer Titanlegierung mit geschichteten Polymer-Formstücken als Schutz für alle wichtigen Bauteile. Der Brustkorb ist zusätzlich gepanzert, um die CPU und die zentrale Energieversorgung zu schützen. Der Exterminator-Droide besitzt eine fast unglaubliche künstliche Intelligenz und kann problemlos mit seinen menschlichen Kameraden zusammen ausgebildet werden. Er ist der erste reine Kampfdroide, dem der Cyborg auf seiner Suche nach dem Supervisor gegenüberstehen wird.

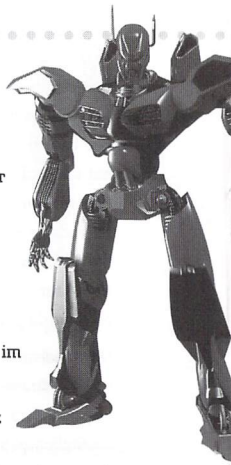
STÄRKEN	SCHWÄCHEN
Schnelligkeit	Empfindliches CPU-Gehäuse
Taktische Intelligenz	Anfällige Gelenke
Große Schlagkraft	

STEUERUNG	
OBEN	Springen
UNTEN	Ducken
LINKS/RECHTS	Vor/Zurück im Kampf mit dem Gegner (Zurück = Automatisches Abblocken)
FEUER 1 (F1)	Schlag/Kick
FEUER 2 (F2)	Abblocken (nur PC-Joysticks)

KAMPFBEWEGUNGEN	
F1	Jab (Kurzer Haken)
F1 + OBEN	Uppercut
F1 + VOR	Hoher Kick
F1 + ZURÜCK	Wirbelkick
UNTEN + ZURÜCK + F1	Niedriger Kick
UNTEN + F1	Niedriger Schlag
UNTEN + ZURÜCK	Automatisches Ducken und Abblocken
OBEN + F1	Seitlicher Kick aus der Luft

SPEZIALBEWEGUNGEN	
UNTEN + OBEN + F1	Cyber-Keule
ZURÜCK + VOR + F1	Katapultwirbel

WÄCHTERDROIDE



Der eindrucksvolle Wächterdroide, entworfen von Electrocorps japanischer Tochterfirma, ist eine Weiterentwicklung der Technologie, die bereits in der Konstruktion des Exterminators zum Einsatz kam. Bis zur Rise-Mission war der Wächterdroide ein reines Forschungsmodell, mit dem System-Prototypen für den zukünftigen Einbau in eine neue Generation von Kampfrobotern getestet werden sollten. Nun hat der Supervisor dieses Modell als erste Verteidigungslinie bei einem direkten Angriff auf seine Befehlsetage hoch oben im Electrocorp-Hochhaus eingesetzt.

Der Wächterdroide, den der Supervisor zu seinem Schutz abgestellt hat, besitzt Radiofrequenz-Partikelschutzschilde und ein am Rücken angebrachtes Jetpack, um seine ohnehin eindrucksvolle Sprungkraft noch zu verstärken. Er ist rot, um ihn beim Test im Gefecht leicht erkennen zu können. Seine Beweglichkeit und Akrobatik in der Luft, die der des humanoiden Standardmodells weit überlegen sind, machen diesen Roboter für jeden Gegner äußerst gefährlich.

STÄRKEN	SCHWÄCHEN
Taktische Intelligenz	Keine bekannt
Schnelligkeit	
Beweglichkeit in der Luft	

STEUERUNG	
OBEN	Springen
UNTEN	Ducken
LINKS/RECHTS	Vor/Zurück im Kampf mit dem Gegner (Zurück = Automatisches Abblocken)
FEUER 1 (F1)	Schlag/Kick
FEUER 2 (F2)	Abblocken (nur PC Joysticks)

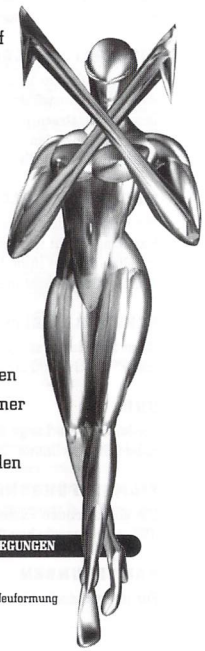
KAMPFBEWEGUNGEN	
F1	Jab (Kurzer Haken)
F1 + OBEN	Flug-Kick
F1 + VOR	Mittlerer Kick
F1 + ZURÜCK	Schlag
UNTEN + ZURÜCK + F1	Niedriger Kick
UNTEN + F1	Niedriger Schlag
UNTEN + ZURÜCK	Automatisches Ducken und Abblocken

SPEZIALBEWEGUNG	
UNTEN + UNTEN + F1	Jetkick aus der Luft

beschreibungen

Die "Elterngestalt" des Supervisors ist eine stilisierte Frau. Diese Gestalt entstand dadurch, daß dem Entwicklungsroboter erlaubt wurde, seine eigenen Charakteristiken sowohl im körperlichen als auch im geistigen Bereich zu wählen. Diese Grundzüge sind zwar unveränderlich, doch das Design des Supervisors ermöglicht ausgiebige "Morph"-Perioden, in denen der Droide entsprechend der jeweiligen Aufgabe eine andere dreidimensionale Gestalt annimmt.

Der Supervisor-Droide stellt eine völlige Abkehr von der herkömmlichen Robotertechnologie dar. Er ist das Produkt von Electrocorps Abteilung "Neue Technologien" und wird bisher vor der übrigen Welt geheimgehalten. Der Supervisor basiert in seiner Grundform auf den bekannten Prinzipien der Stromflußphysik. Seine gesamte Struktur wurde von der Atomebene her aufgebaut, wodurch die Konstrukteure eine Komponentenzusammensetzung von bisher unerreichter Komplexität schaffen konnten.



Es ist diese radikal "lose" Atomstruktur aller Bestandteile des Roboters, die das "Morphen" ermöglicht.

Ohne Zweifel ist es auf einen Fehler in der neuartigen Technologie des Supervisors zurückzuführen, daß er den "Ego-Virus" entwickelt hat. Offensichtlich wurde seine eigentliche Persönlichkeit auf erschreckende Weise gestört und hat psychopathische Züge angenommen, die bisher nur bei Menschen aufgetreten sind. Diese Verhaltensstörung in Verbindung mit seiner Super-Intelligenz und seinen physischen Morph-Fähigkeiten bedeutet, daß der Supervisor eine unglaubliche Bedrohung für den Cyborg und für ganz Metropolis 4 darstellt.

STÄRKEN	SCHWÄCHEN	SPEZIALBEWEGUNGEN
Taktische Intelligenz	Keine bekannt	Mutation
Morph-Fähigkeit		Schmelzen & Neuformung
Schnelligkeit		

SPIELANLEITUNG

SPIELSTART

Nach der Installation auf der Festplatte brauchen Sie nur in das entsprechende Verzeichnis zu gehen und nach dem Systemzeichen <rise> einzugeben, um das Spiel zu starten.

OPTIONEN (DIE EIN-SPIELER-OPTION)

Mit dieser Option treten Sie gegen den Computer an und übernehmen dabei die Rolle des Cyborg.

ÜBUNG

Mit dieser Option können Sie, der Cyborg, zwischen den einzelnen Robotern wählen. Bestimmen Sie mit Hilfe der Cursortasten oder des Joysticks den gewünschten Gegner im Kampf und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Enter-Taste oder dem Feuerknopf. Bei dieser Option können Sie einen beliebigen Droiden außer dem Supervisor wählen.

EINSATZBESPRECHUNG

Mit dieser Option sieht sich der Cyborg bei seinem auf die Sicherheitssysteme ausgerichteten Auftrag nacheinander jedem einzelnen Roboter gegenüber, wobei jeder den vorigen an Kampfkraft und Aggressivität übertrifft. Erst nach Befolgen der Einsatzbesprechung und dem Sieg über alle gegnerischen Roboter stehen Sie der größten aller Herausforderungen gegenüber... dem Supervisor!

DIE ZWEI-SPIELER-OPTION

Mit dieser Option können Sie aus den verschiedenen Electrocorp-Robotern einen Gegner für den Cyborg auswählen. Sie können keine zwei anderen Roboter gegeneinander antreten lassen - Electrocorps Roboter sind so programmiert, daß sie sich nicht gegenseitig angreifen -, können aber den Cyborg gegen ein geklontes Spiegelbild kämpfen lassen. Der Supervisor mit seiner Morph-Fähigkeit steht im gesamten Spiel unter der Kontrolle des Computers.

NUR IM 2-SPIELER-MODUS

Mit dieser Option kann ein Spieler, der vielleicht geschickter als sein Gegner ist, mit einem Handicap belegt werden, um den Kampf ausgeglichener zu gestalten. Verringern oder erhöhen Sie mit Hilfe der Gleitleiste Ihre Stärke und Kampfkraft, je nachdem, wie das Kräftegleichgewicht aussehen soll.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Beim Schwierigkeitsgrad des Spiels können Sie zwischen den Stufen "Beginner" (Anfänger), "Easy" (Leicht), "Medium" (Mittel) und "Hard" (Schwer) wählen.

UHR

Sie können die Länge der Kampfrunden auf 30, 60 oder 90 Sekunden festlegen. Außerdem haben Sie die Option "No Timer" (Keine Zeitbegrenzung).

FILMEINFÜHRUNG

Die einführenden Filmsequenzen zwischen den einzelnen Konfrontationen können Sie ein- (ON) oder ausschalten (OFF).

KAMPFRUNDEN

Für jedes Gefecht können Sie mit dieser Option die Gesamtzahl der Kampfrunden auf 3,

oder 7 festlegen.

SCHATTEN

Sie können die Schatten der Roboter ein- oder ausschalten. Einige langsamere Computer laufen schneller, wenn die Schatten ausgeschaltet sind.

BILDSCHIRMVIBRATION

Sie können die Bildschirmvibration, die beim Kampf der gigantischen Roboter entsteht, ein- oder ausschalten. Durch Ausschalten des "Screen Shake" können langsamere Computer beschleunigt werden.

SPIELFORMAT PUNKTGEWINN

Die wichtigste Methode, ein dickes Punktekonto anzusammeln, besteht darin, Ihrem Gegner strategisch geschickt plazierte Schläge zu versetzen. Der Einsatz der Spezialbewegungen ist beim Punktesammeln von entscheidender Bedeutung.

DIE KRAFT EINES SCHLAGES

Je länger Sie die für einen Schlag bestimmte Taste auf der Tastatur oder den Feuerknopf Ihres Joysticks gedrückt halten, desto größer ist die Wucht des Schlages, den Sie beim Loslassen austeilen. Aber seien Sie vorsichtig: Mit den besonders kräftigen Kicks und Schlägen bieten Sie Ihrem Gegner die Möglichkeit zu Gegenangriffen.

SPEZIALBEWEGUNGEN

Jeder Droide hat mindestens eine individuelle Spezialbewegung. Diese Spezialbewegungen haben eine vernichtende Durchschlagskraft und richten großen Schaden an. Die Ausführung dieser Kampfbewegungen ist nicht einfach, und Sie werden viel Übung brauchen, um sie zu beherrschen.

Wenn Sie an irgendeiner Stelle nicht weiterkommen und Rat brauchen, rufen Sie folgende Nummer an

02131-965-111

REQUISITOS DEL SISTEMA

AMIGA 500+/600/1500/2000/3000

Especificaciones mínimas
1 MB de memoria CHIP RAM
Joysticks

Especificaciones recomendables
2 MB de memoria RAM
Una segunda unidad para discos flexibles
30 MB libres en el disco duro

AMIGA 1200/4000

Especificaciones mínimas
2 MB de memoria RAM
Joysticks

Especificaciones recomendables
2 MB de memoria RAM
Una segunda unidad para discos flexibles
40 MB libres en el disco duro

CARGA/INSTALACIÓN

Commodore Amiga 600 y 1200

Cómo ejecutar el juego desde un disco flexible: apaga el ordenador. Mete el disco 1 en la unidad de discos flexibles y enciende el ordenador. El juego se cargará y ejecutará automáticamente. Sigue las indicaciones de la pantalla. Cómo instalar el juego en un disco duro para Amiga: enciende el ordenador y mete el disco de instalación en la unidad para discos duros. Cuando aparezca la señal CLI, teclea <df0:INSTALL> y luego sigue las instrucciones de la pantalla.

Amiga CD-32

Mete el CD como se explica en el manual de CD-32.

introducción

EL JUEGO Rise of the Robots es un juego de ordenador de "nueva generación", concebido de tal forma que combina lo mejor en programación, diseño y gráficos. Los combates principales del juego utilizan un sistema de inteligencia artificial especialmente diseñado, mediante el cual los adversarios controlados por ordenador aprenden el estilo de juego de una persona y crean estrategias para contrarrestarlo.

EL EQUIPO Rise of the Robots es el resultado de una combinación de las distintas especialidades del equipo de profesionales de Mirage, "Instict". Los fondos son obra de Kwan Kee, un diseñador profesional de fonds; los robots son fruto de la imaginación de Sean Naden, un experto ilustrador técnico; la programación y animación han sido llevadas a cabo por Andy Clark y Gary Leach; y por lo que respecta a la idea original del juego, Sean Griffiths (diseñador del juego) es el responsable: un programador ya veterano en la industria de los videojuegos, con un buen número de éxitos en su haber.

BRIAN MAY Brian May es uno de los guitarristas contemporáneos más virtuosos y hábiles, que se ha hecho un lugar propio en la historia del rock. Contribuyó a darle a Queen ese inconfundible sonido, con su estilo de guitarra, voces, letras y producción.

Lo que primero atrajo la atención del equipo de Mirage, fue su álbum en solitario "Back to the Light", y más en concreto dos temas de este superventas: The Dark y Resurrection, que le iban perfectamente al estilo y tono de Rise of the Robots. Brian quedó altamente impresionado con el juego, pues aunque nunca había trabajado en el campo de los videojuegos, siempre le habían interesado.

INTRODUCCIÓN Rise of the Robots te transporta a un mundo futuro, altamente industrializado, donde la tecnología se ha desarrollado hasta el punto de crear una sociedad tecnócrata en grado sumo.

Los criados de esa sociedad son los robots. La ciudad-estado Metrópolis 4, escenario de Rise of the Robots, es la sede de Electrocorp, la mayor fábrica de robots del planeta. Electrocorp produce una amplia gama de máquinas de variadas aplicaciones, desde droides de uso meramente industrial, hasta modelos militares y bio-simulados de gran sofisticación. El complejo industrial Electrocorp funciona únicamente con droides, controlados en su trabajo diario por lo último en tecnología robótica: la droide polimórfica de la clase Supervisor. La Supervisora es única, y durante meses dirigió la planta de producción Electrocorp sin ningún problema; hasta el día en que un pernicioso virus informático de personalidad corrompió su habitual comportamiento y la convirtió en un robot de personalidad psicótica.

La única forma de detener a la Supervisora en su afán por tomar el control de la fábrica y reprogramar a los robots obreros, es enviando a un Cyborg basado en el humano para que la encuentre y la destruya. Tú, como jugador, serás el Cyborg. Has sido elegido para esta misión, en la que, evitando causar daños a la valiosa planta de producción Electrocorp, tienes que eliminar a cualquier droide que intente detenerte en tu búsqueda y destrucción de la Supervisora.

EL CYBORG

El Cyborg (Organismo Cibernético de Electrocorp) modelo ECO 35-2 constituye el invento más moderno hasta la fecha del equipo de tecnología biológico-científica de Electrocorp. El cyborg de la serie ECO 35 es el primer droide antropomórfico que reúne los requisitos necesarios, tanto en diseño como en rendimiento, para este proyecto secreto.

El chasis y sistema de energía del Cyborg ha dotado al ECO 35 de una fuerza considerable, mucho mayor que el CPU humano que el cuerpo tenía en un principio. Se ha observado que esta característica tiende a reforzar la confianza del Cyborg en sí mismo y su agresividad potencial, convirtiéndolo en un el perfecto luchador, ideal para los combates cuerpo a cuerpo en lugares donde no se quiere provocar daños materiales con las armas. El Cyborg es la elección perfecta para la misión de Rise of the Robots (la rebelión de los robots).

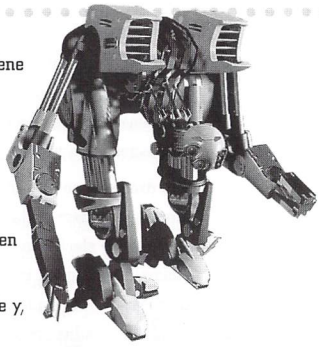
PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES
Inteligencia	CPU humana
Agilidad	Puede experimentar fatiga mental

LOS CONTROLES	
ARRIBA	Saltar
ABAJO	Agacharse
IZQUIERDA/DERECHA	Moverse hacia el/lejos del adversario (alejarse = bloqueo automático)
BOTÓN DE DISPARO-1 (D1)	Puñetazo/patada
BOTÓN DE DISPARO-2 (D2)	Bloqueo (sólo en PC con joystick)

MOVIMIENTOS	
D1	Golpe
D1 + ARRIBA	Patada volante (acercándose/alejándose)
D1 + ABAJO	Puñetazo bajo
D1 + ALEJARSE	Patada
D1 + ACERCARSE	Gran puñetazo
ABAJO + ACERCARSE + D1	Patada baja
ABAJO + ALEJARSE	Bloqueo automático agachándose

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
ABAJO + ARRIBA + D1	Turbo cabezazo
ALEJARSE + ACERCARSE + D1	Empujón con el hombro

perfiles



El droide cargador es un robot producido en masa que tiene múltiples aplicaciones en las plantas de producción repartidas por todo el planeta. En la actualidad se ha quedado desfasado y ha sido reemplazado por el droide constructor BHF03, de mayor sofisticación. Prueba de la calidad del diseño y construcción de esta máquina es el hecho de que todavía está en uso, incluso en las mismas cadenas de producción de Electrocorp.

A este droide nunca le han asignado misiones de combate y, por tanto, el único programa de auto-defensa que tiene consiste en los procedimientos normales para evitar peligros habituales. Por supuesto, es posible reprogramarlo y si así ocurre, puede convertirse en un temible adversario. El cargador tiene unos brazos extremadamente fuertes que pueden lanzar golpes muy peligrosos, y gracias a su robusta constitución es capaz de soportar bien el daño corporal.

PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES
Robusta constitución	Lento
Brazos poderosos	Limitada habilidad táctica

LOS CONTROLES

ARRIBA	Saltar
ABAJO	Agacharse
IZQUIERDA/DERECHA	Moverse hacia el/lejos del adversario (alejarse = bloqueo automático)
BOTÓN DE DISPARO-1 (D1)	Puñetazo/patada
BOTÓN DE DISPARO-2 (D2)	Bloqueo (sólo en PC con joystick)

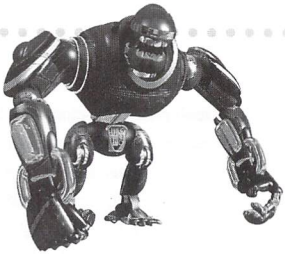
MOVIMIENTOS

D1	Puñetazo
D1 + ARRIBA	Patada volante
D1 + ACERCARSE	Patada media
ABAJO + ALEJARSE + D1	Patada baja
ABAJO + D1	Puñetazo bajo
ABAJO + ALEJARSE	Bloqueo automático agachándose

MOVIMIENTOS ESPECIALES

ACERCARSE + ACERCARSE + D1	Doble ensarte con tridente

EL DROIDE CONSTRUCTOR



El droide constructor BHF03 fue diseñado para sustituir al anticuado cargador. El enorme BHF03 está pensado para que pueda cargar piezas pesadas y transportarlas por las plantas de la fábrica.

Este droide tiene un sistema de transmisión de energía muy desarrollado. Su gran tórax alberga un alimentador electro-magnético de alto voltaje que puede transmitir energía a través de sus miembros a las unidades esclavas, de forma instantánea. Resultado de la rápida respuesta de esta acción, especialmente cuando utiliza los brazos, son los enormes trozos de metal que surcan el aire y golpean con la fuerza de varias toneladas. Debido a su diseño pesado y su limitada inteligencia, el estilo de lucha del constructor es bastante estático y tiende a agacharse en vez de alzarse sobre sus tres metros de altura. Esta táctica le permite proteger sus miembros inferiores y lo convierte en una masa blindada que resulta difícil de atacar.

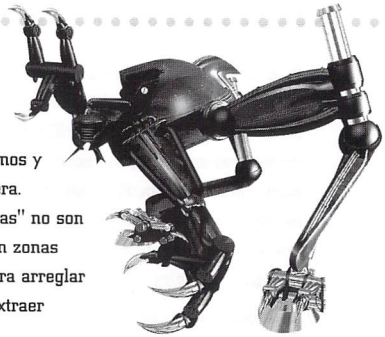
PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES
Brazos poderosos	Piernas vulnerables
Tácticas de bloqueo muy eficaces	Poca velocidad

LOS CONTROLES	
ARRIBA	Saltar
ABAJO	Agacharse
IZQUIERDA/DERECHA	Moverse hacia el/lejos del adversario (alejarse = bloqueo automático)
BOTÓN DE DISPARO-1 (D1)	Puñetazo/patada
BOTÓN DE DISPARO-2 (D2)	Bloqueo (sólo en PC con joystick)

MOVIMIENTOS	
D1	Puñetazo
D1 + ARRIBA	Gancho
D1 + ACERCARSE/ ALEJARSE	Revés
D1 + ABAJO	Barrido violento
ABAJO + ALEJARSE + D1	Barrido bajo con la mano
ABAJO + D1	Puñetazo bajo
ABAJO + ALEJARSE	Bloqueo automático agachándose

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
ABAJO + ALEJARSE + ARRIBA	Martinete
ABAJO + ACERCARSE + ARRIBA	Salto de bombardero

perfiles



Los droides trituradores fueron introducidos en las salas de producción de Electrocorp cuando una serie de droides constructores desarrollaron hábitos autónomos y destruyeron una cadena de producción entera. Cuando sus servicios como "vigilantes-gorilas" no son necesarios, los trituradores se introducen en zonas peligrosas de las cadenas de producción para arreglar maquinaria que haya quedado atascada y extraer materiales de desecho.

Al ser una máquina específicamente diseñada para destruir, cuando el triturador está controlado por la Supervisora se convierte en una amenaza realmente seria para el Cyborg. Además, por ser un droide de batalla, resulta formidable gracias a su velocidad y sus brazos terminados en pinzas que debes evitar a toda costa. Su cuerpo en forma de insecto puede confundir el equipo de sensores de algunos droides de batalla.

PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES
Agilidad	Lleva una CPU vulnerable
Velocidad	Brazos vulnerables cuando están extendidos

LOS CONTROLES

ARRIBA	Saltar
ABAJO	Agacharse
IZQUIERDA/DERECHA	Moverse hacia el/lejos del adversario (alejarse = bloqueo automático)
BOTÓN DE DISPARO-1 (D1)	Puñetazo/patada
BOTÓN DE DISPARO-2 (D2)	Bloqueo (sólo en PC con joystick)

MOVIMIENTOS

D1	Golpear
D1 + ALEJARSE	Patada
D1 + ACERCARSE	Golpe con las pinzas
ABAJO + ALEJARSE + D1	Patada baja
ABAJO + D1	Puñetazo bajo
ABAJO + ALEJARSE	Bloqueo automático agachándose
D1 + ARRIBA	Puñetazo volante

MOVIMIENTOS ESPECIALES

ABAJO + ACERCARSE + D1	Pinza trituradora

EL DROIDE MILITAR

El droide militar (nombre en clave: Exterminador) ha sido especialmente diseñado para misiones de combate y seguridad. El Exterminador es el robot geriérico de combate de Electrocorp y no ha tardado en convertirse en la máquina estándar de todas las organizaciones militares del planeta. El droide militar que la Supervisora ha reclutado es un modelo desarrollado en secreto, que presenta características diferentes a los droides militares normales.

El Exterminador tiene un chasis hecho de una aleación de titanio con molduras polímeras laminadas que protegen todos los componentes importantes. El tórax está protegido con un blindaje extra para salvaguardar la CPU y el suministro central de energía.

Este droide tiene una avanzada inteligencia artificial y se puede entrenar fácilmente con sus camaradas humanos. Es el primer droide de batalla propiamente dicho que el Cyborg se encontrará en su búsqueda de la Supervisora.

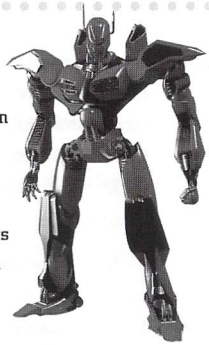
PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES
Velocidad	Alberga una CPU vulnerable
Inteligencia táctica	
Golpes de gran potencia	Articulaciones vulnerables

LOS CONTROLES	
ARRIBA	Saltar
ABAJO	Agacharse
IZQUIERDA/DERECHA	Moverse hacia el/lejos del adversario (alejarse = bloqueo automático)
BOTÓN DE DISPARO-1 (D1)	Puñetazo/patada
BOTÓN DE DISPARO-2 (D2)	Bloqueo (sólo en PC con joystick)

MOVIMIENTOS	
D1	Golpear
D1 + ARRIBA	Gancho
D1 + ACERCARSE	Patada alta
D1 + ALEJARSE	Patada con giro
ABAJO + ALEJARSE + D1	Patada baja
ABAJO + D1	Puñetazo bajo
ABAJO + ALEJARSE	Bloqueo automático agachándose
ARRIBA + D1	Patada lateral en vuelo

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
ABAJO + ARRIBA + D1	Cyber-corte
ALEJARSE + ACERCARSE + D1	Giro catapultado

EL DROIDE DE CENTILELA



Este formidable droide de centilela fue diseñado por una compañía japonesa filial de Electrocorp, y supone un desarrollo mayor de la tecnología empleada en la construcción del droide Exterminador. Hasta el momento en que surgió la misión de Rise of the Robots, el droide de centilela había sido un modelo experimental que utilizaba sistemas prototipo que pensaban ser incorporados en una nueva generación de robots de combate. Ahora la Supervisora ha utilizado este modelo en primera línea de defensa en caso de ataque directo a su base de mando en la torre de Electrocorp.

El modelo concreto que la Supervisora ha utilizado para la defensa lleva escudos defensivos con partículas de frecuencia de radio y una mochila propulsora que mejora su ya considerable capacidad de salto. El droide de centilela es de color rojo para que sea fácilmente reconocible en las pruebas realizadas en el campo de batalla. Su agilidad en el aire y la facilidad de articular los miembros (mucho mejor que la del modelo industrial humanoide), hacen de este robot una seria amenaza.

PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES
Inteligencia táctica	Ninguno identificado
Velocidad	Agilidad en el aire

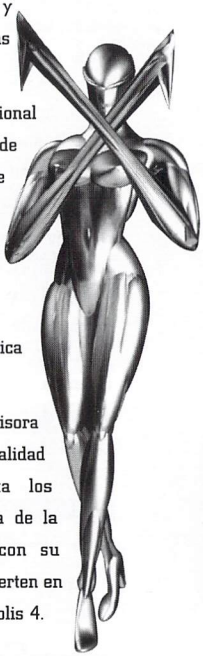
LOS CONTROLES	
ARRIBA	Saltar
ABAJO	Agacharse
IZQUIERDA/DERECHA	Moverse hacia el/lejos del adversario (alejarse = bloqueo automático)
BOTÓN DE DISPARO-1 (D1)	Puñetazo/patada
BOTÓN DE DISPARO-2 (D2)	Bloqueo (sólo en PC con joystick)

MOVIMIENTOS	
D1	Golpe
D1 + ARRIBA	Patada super alta
D1 + ACERCARSE	Patada media
D1 + ALEJARSE	Puñetazo
ABAJO + ALEJARSE +D1	Patada baja
ABAJO + D1	Puñetazo bajo
ABAJO + ALEJARSE	Bloqueo automático agachándose

MOVIMIENTOS ESPECIALES	
ABAJO + ABAJO + D1	Patada volante a reacción

LA SUPERVISORA

La Supervisora ha adoptado la forma de una estilizada mujer: cuando todavía estaba en desarrollo, se le permitió elegir sus propias características, tanto físicas como psicológicas, y se decantó por esta forma. Aunque las bases fundamentales son inamovibles, la Supervisora puede sufrir metamorfosis y modificar su cuerpo de tres modos distintos que se adaptan a las circunstancias.



La droide Supervisora se aleja por completo del concepto convencional de ingeniería robótica. Esta máquina es obra del Departamento de Nuevas Tecnologías de Electrocorp y el mundo exterior no conoce su existencia. Su forma elemental se basa en los principios físicos conocidos de los fluidos eléctricos; su estructura tiene una complejidad sin precedentes gracias a haber sido creada a partir de una base atómica.

Precisamente en esta estructura de átomos "sueltos" es donde radica la clave de su capacidad de metamorfosis.

Sin lugar a dudas, un error en la tecnología radical de la Supervisora permitió que el virus Ego se desarrollara en su interior. Su personalidad se ha corrompido, convirtiéndose en un ser que imita los comportamientos más esquizofrénicos y terribles de la historia de la Humanidad. Estas alteraciones del comportamiento, junto con su extremada inteligencia y sus habilidades de metamorfosis, la convierten en la mayor amenaza para Cyborg y, por extensión, para todo Metrópolis 4.

PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES	MOVIMIENTOS ESPECIALES
Inteligencia táctica	Ninguno identificado	Mutación
Capacidad de metamorfosis		Fundirse y cambiar de forma
Velocidad		

cómo jugar

EL COMIENZO DEL JUEGO

Una vez instalado en tu disco duro, sólo hay que acceder al directorio y cuando aparezca la señal, teclear <rise>, ¡y comenzará el juego!

OPCIONES PARA UN SOLO JUGADOR

Esta opción te enfrenta a ti solo, en el papel de Cyborg, contra el ordenador.

EL ENTRENAMIENTO

Esta opción te permite a ti, el Cyborg, seleccionar los robots. Utiliza las teclas de cursor o el joystick para elegir a tu adversario, y confirma tu elección con la tecla 'enter' o el botón de disparo. Puedes seleccionar cualquier robot menos la Supervisora.

INFORME DE LA MISIÓN

Esta opción lleva al Cyborg a la misión dirigida por los servicios de seguridad, donde debe encontrarse con cada robot en un orden creciente de habilidad de combate y agresividad. La única forma de llegar al desafío total, el encuentro con la Supervisora, es siguiendo este informe y abriéndote camino a través de los robots enemigos.

PARA DOS JUGADORES

En esta opción puedes elegir a un adversario entre los robots de Electrocorp, para que se enfrente al Cyborg. No puedes hacer que dos robots luchen entre sí (los droides de Electrocorp no están programados para destruir a sus congéneres), pero puedes hacer que Cyborg pelee contra un clónico. La Supervisora permanece bajo control del ordenador en todo momento.

SISTEMA DE DESVENTAJA (SÓLO EN LA MODALIDAD PARA DOS JUGADORES)

Esta opción permite que un jugador que sea más habilidoso que su contrario juegue con desventaja, para conseguir una lucha más igualada. Con la barra deslizante puedes aumentar o disminuir la fuerza y potencia dependiendo de cómo deseas equilibrar la competición.

NIVEL DE DIFICULTAD

Selecciona el nivel de dificultad: principiantes, fácil, normal o difícil (Beginners, Easy, Medium, Hard).

CRONÓMETRO

Puedes seleccionar la duración de los asaltos estableciendo los tiempos en 30, 60 ó 90. También puedes seleccionar la opción "Sin tiempo" (No Timer).

ESCENAS CINEMATOGRÁFICAS

Las escenas cinematográficas que unen los distintos encuentros se pueden activar o desactivar.

ASALTOS

Se puede elegir el numero de asaltos para cada encuentro: 3, 5 ó 7.

SOMBRAS

Puedes hacer que las sombras de los robots se vean o no. Algunos ordenadores más lentos pueden funcionar más despacio si esta opción está activada.

TEMBLOR DE LA PANTALLA

Cuando los robots se enzarzan en la lucha, puedes hacer que la pantalla tiemble. Si desactivas esta opción, la acción puede ir más rápido en aquellos ordenadores que sean por naturaleza más lentos.

FORMATO DEL JUEGO PUNTUACIÓN

La forma más importante de acumular muchos puntos es dando fuertes golpes en lugares estratégicos del cuerpo de tu adversario. El uso de los movimientos especiales es esencial cuando se quiere acumular una cantidad respetable de puntos.

POTENCIA DE LOS GOLPES

Cuanto más rato mantengas pulsada la tecla correspondiente a la potencia (o el botón de disparo en el caso de que estés usando un joystick), mayor será la fuerza con que des tus golpes. Ten cuidado porque las patadas y puñetazos de gran potencia permiten que tu adversario contraataque con rapidez.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Cada droide tiene sus propios movimiento/s especiales. Tienen un poder devastador y causan tremendos años. Los movimientos especiales son difíciles de realizar y requieren práctica.

Si te atascas y necesitas ayuda, llama al: 528 83 12

allestimento

REQUISITI DEL SISTEMA

AMIGA 500+/600/1500/2000/3000

Caratteristiche Minime
1Mb CHIP RAM
Joysticks

Caratteristiche consigliate
Seconda unità a dischetto
2Mb di RAM
30 Mb di spazio su disco fisso

AMIGA 1200/4000

Caratteristiche Minime
2Mb di RAM
Joystick

Caratteristiche consigliate
2Mb di RAM
Seconda unità a dischetto
30 Mb di spazio su disco fisso

CARICAMENTO/INSTALLAZIONE

Commodore Amiga 600 e 1200
Eseguire Rise dal dischetto: spegni il computer. Inserisci il Dischetto #1 nel unità a disco e accendi il computer. Rise si caricherà e verrà eseguito automaticamente. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Per installare Rise sul disco fisso dell'Amiga: accendi il computer e inserisci il dischetto di installazione nell'unità fissa. Al sollecito CLI digita <df0:INSTALL> e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Amiga CD-32
Inserisci il CD come descritto nel manuale CD-32.

INTRODUZIONE

IL GIOCO Rise of the Robots è un videogioco della "nuova generazione" ideato in modo da combinare le ultimissime tecniche design e grafiche. L'azione di combattimento principale di gioco utilizza un sistema speciale di intelligenza artificiale attraverso il quale gli avversari controllati dal computer riescono a comprendere lo stile di gioco del giocatore e quindi elaborare delle strategie adeguate.

IL TEAM Rise of the Robots nasce dalla collaborazione dei diversi esperti del team di progettazione "Instinct" della Mirage. Gli interni sono opera di Kwan Lee, un interior designer professionista, i robot nascono dall'immaginazione di Sean Naden, un disegnatore tecnico. Della programmazione e animazione si sono occupati Andy Clark e Gary Leach. L'intero progetto Rise nasce da un'idea di Sean Griffiths, l'ideatore di giochi, un veterano della programmazione nell'industria dei videogiochi, che può vantare una sfilza di titoli di successo.

BRIAN MAY Brian May si è guadagnato un posto nella storia del rock come uno dei chitarristi contemporanei più completi. Nei Queen ha contribuito alla creazione dell'inconfondibile stile musicale del gruppo suonando la chitarra, cantando, scrivendo testi e occupandosi della produzione.

È stato il primo album da solista di Brian "Back to the Light" ha attrarre l'interesse del team della Mirage. Brian venne contattato per due dei brani del suo album venduto in milioni di copie. "The Dark" e "The Resurrection" si adattavano perfettamente allo stile e ai toni di "Rise of the Robots". Brian rimase molto colpito dal gioco (non aveva mai lavorato precedentemente nel mondo dei videogiochi, ma ne era sempre stato affascinato).

INTRODUZIONE Rise ti trasporta in un mondo del futuro, altamente industrializzato, dove sono state sviluppate e combinate insieme delle nuove tecnologie per creare una società supertecnologica.

I servi della società sono i robot. La città-stato di Metropolis 4, dove è ambientato Rise, è abitata dagli Electrocorp, i maggiori produttori di robot del pianeta. Gli Electrocorp producono una vasta gamma di macchine per tutti i possibili usi, dai semplici droidi industriali ai modelli militari e biosimulatori altamente sofisticati. Il complesso industriale degli Electrocorp è completamente gestito da droidi ed ai vertici della direzione si trova l'ultima invenzione della robotica, il droide polimorfo classe Supervisore. Il Supervisore è un robot unico e ha diretto con successo l'industria Electrocorp per mesi, fino a quando non ha contratto un virus molto pericoloso, l'Ego-Virus, che ha contaminato il programma comportamentale dando vita ad una viscida personalità psicotica.

Il solo modo per impedire al Supervisore di prendere il controllo della fabbrica e di riprogrammare i robot-operai, è di inviare all'interno della fabbrica un Cyborg umanoide per stanarlo e quindi distruggerlo. Il giocatore vestirà i panni del Cyborg. Sei stato scelto per portare a termine questa missione; dovrai cercare di provocare meno danni possibili alla inestimabile fabbrica Electrocorp, provocare più danni possibili a tutti i droidi che cercheranno di impedirti di portare a termine la tua missione e localizzare il Supervisore e toglierlo di mezzo.

schede personali

L'Organismo Cibernetico Electrocorp modello ECO 35-2 rappresenta l'ultima creazione del team di ricerca tecnologica scientifico-biologica Electrocorp. La serie ECO 35 del Cyborg è il primo droide antropomorfico a soddisfare nel design e nelle prestazioni le necessità della corporazione per questo progetto segreto.

La struttura e la potenza del Cyborg hanno dotato l'ECO 35 di una notevole forza, di molto superiore del corpo umano originale nel quale era stato trapiantato un CPU. È stato rilevato che questa caratteristica tende ad aumentare considerevolmente la fiducia in se stessi del Cyborg e le capacità d'attacco, rendendolo un formidabile combattente nelle zone calde dove le armi devono essere utilizzate in modo da non provocare danni all'ambiente. Il Cyborg è perfetto per la missione Rise.

PUNTI FORTI	PUNTI DEBOLI
Intelligenza	CPU umano
Agilità	Soggetto a stanchezza mentale

COMANDI

SU	Saltare
GIÙ	Abbassarsi
SINISTRA/DESTRA	Muoversi verso/lontano dall'avversario (indietro =bloccaggio automatico)
FUOCO-1 (F1)	Pugno/Calcio
FUOCO-2 (F2)	Bloccaggio (solo joystick PC)

MOSSE

F1	Jab
F1 + SU	Calcio al volo (avanti/indietro)
F1 + GIÙ	Pugno basso
F1 + INDIETRO	Calcio
F1 + AVANTI	Pugno forte
GIÙ + AVANTI + F1	Calcio basso
GIÙ + INDIETRO	Abbassarsi con Bloccaggio automatico

MOSSE SPECIALI

GIÙ + SU + F1	Testata turbo
INDIETRO + AVANTI + F1	Spallata

IL DROIDE CARICATORE

Il droide caricatore è un robot prodotto in massa utilizzato per diversi scopi nelle fabbriche di tutto il pianeta. Il Caricatore oggigiorno è diventato antiquato ed è stato sostituito dal più sofisticato droide tipo Costruttore BHF03. Il fatto che venga ancora utilizzato nella catena di produzione Electrocorp, dimostra l'alta qualità del design e della costruzione di questa particolare macchina.

Questo droide non ha mai ricoperto dei ruoli di combattimento e non possiede un vero e proprio programma di autodifesa a parte le normali mosse per evitare i pericoli. Ovviamente è possibile riprogrammarlo e probabilmente questo droide potrebbe rappresentare un formidabile avversario. Il Caricatore possiede delle braccia eccezionalmente potenti in grado di infierire dei colpi molto potenti; la solida struttura del droide riesce bene a sopportare la violenza fisica.

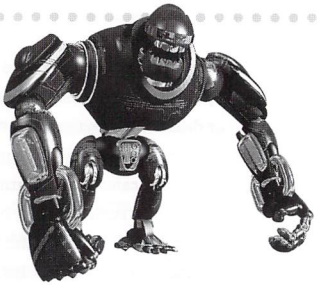
PUNTI FORTI	PUNTI DEBOLI
Struttura Solida	Lento
Braccia potenti	Capacità strategiche limitate

COMANDI	
SU	Saltare
GIÙ	Abbassarsi
SINISTRA/DESTRA	Muoversi verso/lontano dall'avversario (indietro =bloccaggio automatico)
FUOCO-1 (F1)	Pugno/Calcio
FUOCO-2 (F2)	Bloccaggio (solo joystick PC)

MOSSE	
F1	Pugno
F1 + SU	Calcio alto
F1 + AVANTI	Calcio medio
GIÙ + AVANTI + F1	Calcio basso
GIÙ + F1	Pugno basso
GIÙ + INDIETRO	Abbassarsi con bloccaggio automatico

MOSSE SPECIALI	
AVANTI + AVANTI + F1	Doppia sforbiciata

IL DROIDE COSTRUTTORE



Il droide costruttore BHF03 è stato ideata per sostituire il tipo più antiquato del Costruttore. Il gigantesco BHF03 è stato progettato per trasportare degli elementi pesanti della fabbrica tra i diversi livelli di produzione.

Il droide BHF03 dispone di un sistema di trasferimento di energia altamente sviluppato. Dal distributore electromagnetico altamente energetico installato nell'ampio torace è in grado di inviare immediatamente scariche di energia alle unità secondarie degli arti. La rapida capacità di risposta, soprattutto delle braccia del Costruttore, permette a queste pesanti masse di metallo di muoversi rapidamente in aria e di poter dare dei colpi molto pesanti.

I droidi Costruttori sono alquanto sbilanciati e data la loro scarsa intelligenza hanno uno stile di combattimento alquanto statico; il Costruttore tende a stare piegato piuttosto che a stare dritto e dominare dai suoi 3 metri di altezza. Questa strategia gli permette di proteggere i suoi arti inferiori presentandolo come un coso corazzato ripiegato su se stesso.

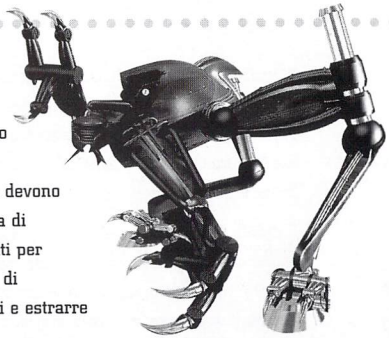
PUNTI FORTI	PUNTI DEBOLI
Forti braccia	Gambe fragili
Strategie di bloccaggio efficaci	Lento

COMANDI	
SU	Saltare
GIÙ	Abbassarsi
SINISTRA/DESTRA	Muoversi verso/lontano dall'avversario (indietro =bloccaggio automatico)
FUOCO-1 (F1)	Pugno/Calcio
FUOCO-2 (F2)	Bloccaggio (solo joystick PC)

MOSSE	
F1	Pugno
F1 + SU	Montante
F1 + AVANTI/INDIETRO	Manrovescio
F1 + GIÙ	Schiaffo forte
GIÙ + AVANTI + F1	Schiaffo debole
GIÙ + F1	Pugno debole
GIÙ + INDIETRO	Bloccaggio automatico abbassarsi

MOSSE SPECIALI	
GIÙ + INDIETRO + SU	Calcio poderoso
GIÙ + AVANTI + SU	Salto del bombardiere

IL DROIDE DISINTEGRATORE



I Droidi Disintegratori sono entrati a far parte della produzione Electrocorp quando i droidi della classe costruttore svilupparono dei comportamenti autonomi e distrussero un'intera catena di produzione. Quando non devono svolgere il ruolo di "butta fuori" della catena di produzione, i Droidi distruttori sono utilizzati per accedere a delle aree a rischio sulle catene di produzione per riparare macchinari bloccati e estrarre materiali da gettare.

Essendo una macchina creata soprattutto per distruggere, il droide Distruttore, un tempo controllato da Supervisore, è un avversario che rappresenta una seria minaccia per il Cyborg. Come droide da combattimento, il robot classe Distruttore è praticamente formidabile in particolare per la sua velocità e per le braccia a tenaglie, che devono essere evitate a tutti i costi. Il suo aspetto da insetto può confondere l'equipaggiamento sensore dei droidi da combattimento.

PUNTI FORTI	PUNTI DEBOLI
Agilità	Alloggio CPU vulnerabile
Velocità	Braccia vulnerabili se allungate

COMANDI	
SU	Saltare
GIÙ	Abbassarsi
SINISTRA/DESTRA	Muoversi verso/indietro dall'avversario (indietro =bloccaggio automatico)
FUOCO-1 (F1)	Pugno/Calcio
FUOCO-2 (F2)	Bloccaggio (solo joystick PC)

MOSSE	
F1	Jab
F1 + INDIETRO	Calcio
F1 + AVANTI	Gancio
GIÙ + AVANTI + F1	Calcio basso
GIÙ + F1	Pugno basso
GIÙ + INDIETRO	Abbassarsi con bloccaggio automatico
F1 + SU	Pugno al volo

MOSSE SPECIALI	
GIÙ + AVANTI + F1	Tenaglia frantumante

schede personali

Il Droide classe Militare (Nome in codice: Lo Sterminatore) è stato creato per essere utilizzato in combattimenti e per la sicurezza. Lo Sterminatore è un robot generico da combattimento Electrocorp ed è rapidamente diventato il robot di base in tutte le organizzazioni militari del pianeta. Lo Sterminatore impiegato dal Supervisore è un modello sviluppato in gran segreto e presenta delle modifiche che non si trovano in altri droidi militari di produzione.

Lo Sterminatore ha una struttura di una lega al titanio con uno strato di polimero laminato a protezione di tutte le componenti importanti. Il torace è protetto con un'armatura supplementare per proteggere il CPU e i rifornimenti centrali di energia. Il Droide Sterminatore possiede un'intelligenza artificiale avanzata ed è facilmente addestrabile, come gli altri suo compagni umani. Lo Sterminatore è il primo vero e proprio droide da combattimento che il Cyborg incontrerà nella sua ricerca per il Supervisore.

PUNTI FORTI	PUNTI DEBOLI
Velocità	Alloggio CPU vulnerabile
Intelligenza	Artificiale Strategica
Colpi potenti	Articolazioni degli arti vulnerabili

COMANDI	
SU	Saltare
GIÙ	Abbassarsi
SINISTRA/DESTRA	Muoversi verso/indietro dall'avversario (indietro =bloccaggio automatico)
FUOCO-1 (F1)	Pugno/Calcio
FUOCO-2 (F2)	Bloccaggio (solo joystick PC)

MOSSE	
F1	Jab
F1 + SU	Montante
F1 + AVANTI	Calcio alto
F1 + INDIETRO	Calcio a spazzare
GIÙ + INDIETRO + F1	Calcio basso
GIÙ + F1	Pugno basso
GIÙ + INDIETRO	Abbassarsi con bloccaggio automatico
F1 + SU	Calcio laterale al volo

MOSSE SPECIALI	
GIÙ + SU + F1	Colpo Cyber
INDIETRO + AVANTI + F1	Giro Catapulta

IL DROIDE DI SENTINELLA

Progettato dalla filiale giapponese Electrocorp, il formidabile Droide di Sentinella nasce da un ulteriore sviluppo della tecnologia utilizzata nella costruzione del droide Sterminatore. Fino alla missione Rise, il Droide di Sentinella è stato un vero e proprio modello di ricerca che utilizzava dei sistemi-prototipo che venivano collaudati per essere in futuro inseriti in una nuova generazione di robot da combattimento. Adesso il Supervisore ha utilizzato questo modello per la difesa in prima linea in caso di attacco diretto al suo centro di comando in cima alla torre Electrocorp.

Il modello di sentinella utilizzato dal Supervisore per la propria sentinella indossa degli scudi di difesa a particelle di frequenza radio e uno zainetto jet per potenziare la già buona agilità nel saltare. Il droide di Sentinella è colorato di rosso per renderne facile l'individuazione durante i collaudi sui campi di battaglia. L'agilità in aria e l'articolazione degli arti superiori ai modelli umanoidi standard dell'industria, fanno di questo robot una seria minaccia per tutti gli avversari.

PUNTI FORTI	PUNTI DEBOLI
Intelligenza	Nessuno identificato
Artificiale Strategica	
Velocità	
Agilità aerea	

COMANDI	
SU	Saltare
GIÙ	Abbassarsi
SINISTRA/DESTRA	Muoversi verso/lontano dall'avversario (indietro =bloccaggio automatico)
FUOCO-1 (F1)	Pugno/Calcio
FUOCO-2 (F2)	Bloccaggio (solo joystick PC)

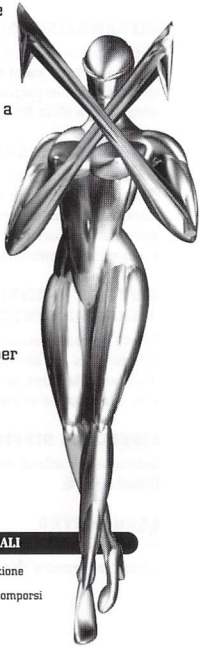
MOSSE	
F1	Jab
F1 + SU	Calcio altissimo
F1 + AVANTI	Calcio medio
F1 + INDIETRO	Pugno
GIÙ + INDIETRO + F1	Calcio basso
GIÙ + F1	Pugno basso
GIÙ + INDIETRO	Abbassarsi con bloccaggio automatico

MOSSE SPECIALI	
GIÙ + GIÙ + F1	Calcio volante jet

schede personali

La 'forma originaria' del Supervisore ha l'aspetto femminile. A questa forma si arrivò permettendo ai robot di sviluppo di decidere da soli le caratteristiche personali, sia fisiche che intellettuali. Anche se queste caratteristiche di base sono immutabili, il Supervisore può assumere altre tre forme a seconda dei compiti da svolgere.

Il droide Supervisore è completamente diverso dai robot tecnici convenzionali. Questa macchina è stata creata dal Dipartimento Nuove Tecnologie Electrocorp e rimane un segreto per il mondo esterno. Il Droide Supervisore si basa sui principi noti della fisica dei flussi elettrici per la sua forma di base e l'intera struttura del supervisore è creata dal livello atomico di base che ha permesso ai designer di costruire una struttura di una complessità senza precedenti.



È la struttura atomica radicale "libera" di tutte le parti del robot a consentirgli di cambiare forma.

Senza dubbio è stato un difetto nella tecnologia radicale del Supervisore a sviluppare l' "Ego-Virus". È evidente che la personalità del droide è stata contaminata e, sfortunatamente, riproduce atteggiamenti psicopatici riscontrati solamente nei soggetti umani. Questa confusione comportamentale combinata con la grande intelligenza del supervisore e le capacità di trasformazione, fanno di questo droide la più grande minaccia per i Cyborg e quindi per tutta Metropolis 4.

PUNTI FORTI	PUNTI DEBOLI	MOSSE SPECIALI
Intelligenza Strategica	Nessuno identificato	Trasformazione
Capacità di trasformarsi		Liquefarsi & ricomporsi
Velocità		

COMINCIARE IL GIOCO

Una volta installato sul disco fisso, dovrai accedere alla directory e digitare <rise> al sollecito dopo di che potrai cominciare a giocare.

OPZIONI

La partita ad un giocatore (The One Player Game)

Questa opzione ti fa giocare contro il computer; tu vestirai i panni del Cyborg.

ADDESTRAMENTO

Questa opzione consente al Cyborg di selezionare tra i diversi robot. Utilizzando i tasti cursore o il joystick scegli il tuo avversario di combattimento preferito, conferma la scelta utilizzando il tasto invio o il pulsante del fuoco. In questa opzione puoi selezionare un robot qualsiasi eccetto il Supervisore.

INFORMAZIONI DI MISSIONE

Questa opzione porta il Cyborg nella missione diretta dai servizi segreti nella quale dovrai incontrare tutti i robot in ordine di crescente capacità di combattimento ed aggressione. Solo seguendo le informazioni di missione e facendoti strada tra i robot avversari, potrai affrontare la sfida finale...Il Supervisore.

LA PARTITA A DUE GIOCATORI

In questa opzione puoi selezionare un avversario per il Cyborg dalla schiera dei Robot Electrocorp. Non sarai in grado di far giocare un robot contro l'altro perché i droidi Electrocorp sono programmati in modo da non scontrarsi in combattimenti tra di loro, ma potrai far combattere il Cyborg contro una copia. Il Supervisore, nelle sue diverse forme, viene sempre controllato dal computer.

SISTEMA HANDICAP (SOLO NELLA MODALITÀ A 2 GIOCATORI) [HANDICAP SYSTEM (2 PLAYER MODE ONLY)

Questa opzione consente di attribuire un handicap a un giocatore, nel caso in cui questo giocatore sia più bravo del suo avversario in modo da avere uno scontro più equo. Utilizzando la barra scorrevole aumenta o diminuisci la forza e la potenza, a seconda di come vuoi bilanciare lo scontro.

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)

Seleziona il livello di difficoltà tra Principiante (Beginner), Facile (Easy), Medio (Medium) o Difficile (Hard).

CRONOMETRO

Puoi selezionare la durata dell'incontro tra 30, 60 o 90 secondi. Puoi selezionare l'opzione 'Senza cronometro' (No timer).

come si gioca

ANIMAZIONE

Puoi accendere (on) o spegnere (off) le sequenze animate che collegano i diversi incontri.

COMBATTIMENTI

Con questa opzione potrai scegliere il numero totale dei combattimenti (3, 5 o 7) per ogni incontro.

OMBRE

Puoi accendere (on) o spegnere (off) le ombre dei robot. Alcuni computer più lenti potrebbero girare più velocemente con le ombre spente.

SCROLLO VIDEATA

Puoi accendere (on) o spegnere (off) lo Scrollo Videata quando i robot combattono uno contro l'altro. Spegnendo lo scrollo Videata i computer più lenti potrebbero girare più velocemente.

FORMATO DEL GIOCO

SEGNAREPUNTI

Il modo più importante per conseguire un buon punteggio è di tirare dei potenti colpi strategici all'avversario. L'uso delle mosse speciali è molto importante per segnare punti.

POTENZA DEL COLPO

Più a lungo terrai premuto il tasto di potenza designato della tastiera o il pulsante del fuoco per gli utenti con joystick, maggiore sarà la potenza del colpo quando lo rilascerai. Stai attento, utilizzando i calci ed i pugni alti rimarrai esposto a contrattacchi veloci.

MOSSE SPECIALI

Ogni droide possiede le proprie mosse speciali. Queste mosse hanno una potenza devastante e provocano danni enormi. Le mosse speciali sono difficili da eseguire e hanno bisogno di molta pratica.

TIME WARNER INTERACTIVE

1 Rushmills, Bedford Road, Northampton NN4 7YH.

Tel: (01604) 602800. Fax: (01604) 602832.

© 1994 Time Warner Interactive. All rights reserved.

RISE OF THE ROBOTS™ is licensed from MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD.
© 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™
are trademarks of MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. and used with permission.
ALL RIGHTS RESERVED.